DIABLO 2: RESURRECTED
Frische Infos aus der Technik-Alpha zum Kult-RPG-Remake

NIER REPLICANT
Test + Story-Special zur Neuauflauge des JRPG-Geheimtipps

PC Games
Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

HEARTS OF IRON 3

Packende, knallharte Strategie mit Zweiter-Weltkriegs-Thematik von den Genre-Experten Paradox – hier werden auch Profis gefordert!

TOTAL WAR: WARHAMMER 3

Erste Infos zum dritten Teil der Fantasy-Strategie! Außerdem: Test zu TW: Rome Remastered

RESIDENT EVIL: VILLAGE

Großer Test: Was kann das neueste Grusel-Abenteuer aus dem Hause Capcom? Plus: Gameplay-Eindrücke aus der Beta zu Re:Verse!



AUSGABE 346
06/21 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Große Monsterparty – mit **Dämonen, Vampiren, Werwölfen und Römern**

Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Gleich zwei Total-War-Spiele in einem Heft – ich denke, wir müssten relativ weit zurück in der Zeit gehen, um eine andere Ausgabe zu finden, in der das schon einmal vorkam, falls es das überhaupt je gab. Nichtsdestotrotz haben wir diesmal ein solches Rundum-Paket für Strategen an Bord. Zum einen konnten wir nämlich erstmals seit der Ankündigung einen ausführlicheren Blick auf Total War: Warhammer 3 werfen. Im Februar wurde der Titel ja nur anhand eines kurzen Trailers vorgestellt, nun hatten wir sogar Gelegenheit, selbst in den dritten Teil der Reihe reinzuspielen. Und der neue Modus, den unsere Autorin Tanja dabei ausprobieren durfte, war derart unterhaltsam, dass uns hier wohl das bisherige Serien-Highlight erwarten dürfte. Zum anderen nehmen wir im Testbereich die Remaster-Version des Klassikers Total War: Rome unter die Lupe. Der Klassiker von 2004 wurde nämlich von den Remake- und Portierungs-Profis Feral Interactive einer Frischzellenkur unterzogen. Was wir von der Neuauflage halten und welche Kritikpunkte sich der Titel gefallen lassen muss, lest ihr im großen Test.

Apropos großer Test: Auch der neueste Teil der Resident-Evil-Reihe hat es knapp noch ins Heft geschafft. In Village wird dabei die Geschichte des siebten Ablegers fortgesetzt. Heißt: Derselbe Protagonist, Ego- statt Verfolger-Perspektive. Ob das erneut gut unterhalten kann und ob die Story rund um Vampire und Werwölfe noch Resi ist, verraten wir euch direkt zu Beginn unseres Testteils. Den Mehrspieler-Part Re:Verse klammern wir dabei aber aus. Eigentlich sollte der ja pünktlich zum Release von Resident Evil: Village bereitstehen und den Käufern des achten Teils gratis zur Verfügung gestellt werden. Nach der Open Beta zum Deathmatch-Geplänkel entschied sich Capcom jedoch, das Spiel noch einmal zu verschieben. Was wir anhand von der Beta von der Ballerei mit Chris Redfield, Jill Valentine und Co. halten, verraten wir euch daher stattdessen noch mal in einer Vorschau.

Von der Beta zur Alpha: Auch auf die Neuauflage von Diablo 2 konnten wir kürzlich einen Blick werfen. In der Technik-Alpha konnten wir mit drei Klassen die ersten zwei Kapitel spielen und uns mit den Neuerungen und natürlich der Technik auseinandersetzen, auch die Gamepad-Steuerung haben wir dabei ausprobiert. Wie unser erstes Fazit nach rund 15 Stunden Monster-Hatz aussieht, lest ihr ab Seite 14.

Ansonsten haben wir noch eine bunte Mischung weiterer Themen für euch. So werfen wir einen Blick auf das Survival-MMO The Day Before, stellen euch die Neuerungen vom bald erscheinenden The-Elder-Scrolls-Online-Add-on Blackwood vor, testen den anfangs vor allem von Technikproblemen geplagten Shooter Outriders und widmen uns dem Remake des Kult-JRPGs Nier. Für alle, die bei letzteren so gar nicht durchblicken, haben wir zudem noch ein schickes Story-Special.

Im Magazin- und Extended-Teil nehmen wir unter anderem das Problem der Scalper unter die Lupe, das aktuell ja durch Engpässe bei Grafikkarten und Next-Gen-Konsolen präsent wie kaum zuvor ist, und verraten euch, wie ihr alle Bosse im Survival-Hit Valheim besiegt. Und passend zu unserer Extended-Vollversion Hearts of Iron 3 blicken wir noch einmal zurück auf die Serienhistorie der knallharten Zweiter-Weltkrieg-Strategiereihe. Und nun: Viel Spaß beim Lesen der neuen Ausgabe!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Betas und virtuelle Events ersetzen momentan die klassischen Vorschau-Ausflüge. Macht aber auch nix, immerhin gibt es so was zu spielen. Diesmal waren wir für euch gleich fünfmal im Internet unterwegs ;p +++

+++ Schiebung: Wie bereits erwähnt, sollte Re:Verse eigentlich eine Gratis-Dreingabe für Village-Käufer werden. Nun erscheint die Mehrspieler-Hatz erst im Sommer – wir sind gespannt, in welcher Form dann. Im Heft lest ihr immerhin unsere Beta-Eindrücke. +++

+++ Passend zum Total-War-Doppelpack hier die Serien-Favoriten unserer Redaktion: 1x Rome, 1x Warhammer 2, 1x Shogun 2, 1x Troy, 4x Medieval 2 – das ist relativ eindeutig. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Der vollständige Name des Nier-Remakes lautet Nier Replicant ver. 1.22474487139 – finden nur wir, dass das irgendwie nach auf der Tastatur eingeschlafen aussieht? +++

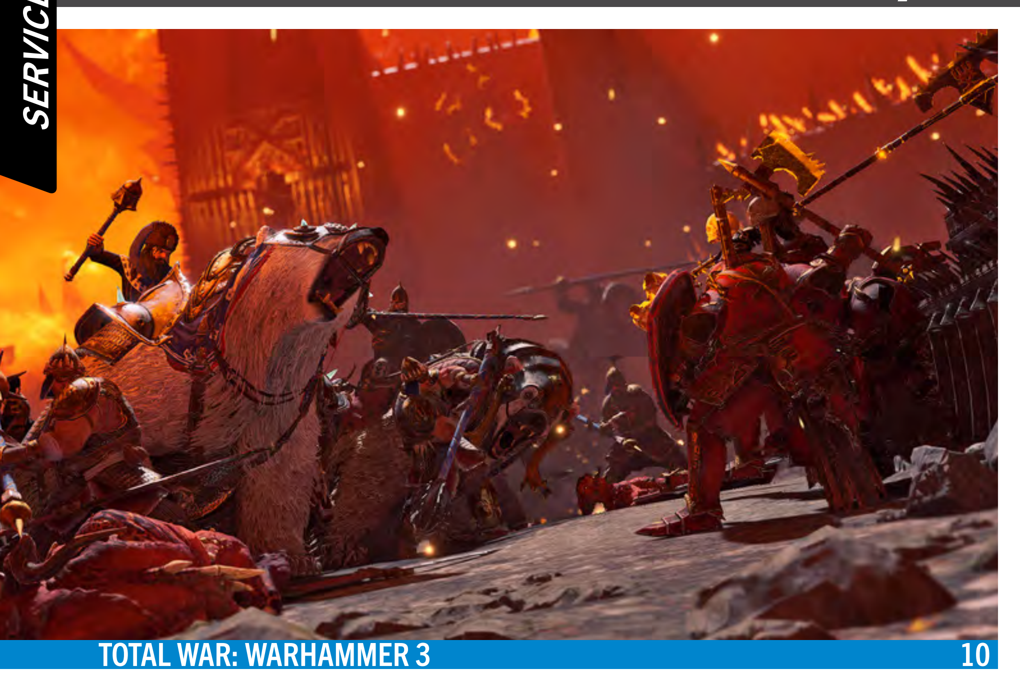
+++ Die Outriders-Klassenverteilung in der Redaktion ist relativ einseitig: 1x Technomancer, 4x Pyromancer. +++

+++ Eine Last-Minute-Vorschau zu Resident Evil: Village war bereits gelayoutet, als doch noch der Test-Code eintraf – schön! Auch wenn das Layout kurz mit den Augen rollte ;) +++

+++ NEWS Vermischtes +++

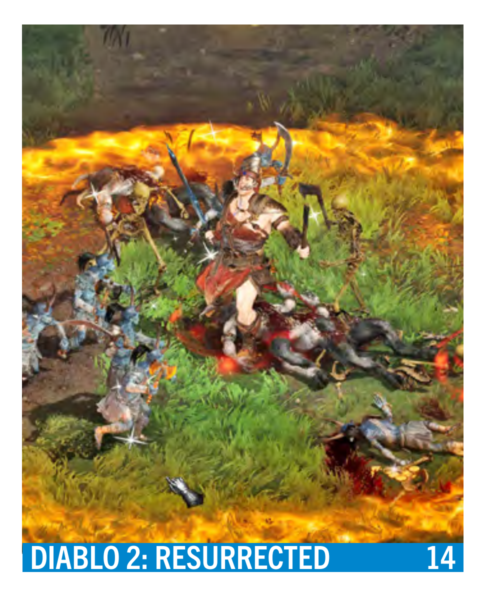
+++ Das Internet ist in Zeiten der Pandemie ja ein echter Segen. Man kann einkaufen, ohne in den überlaufenen Laden zu dackeln und Familie und Freunde zumindest mal sehen, ohne sie zu gefährden. Einer der vielen unangenehmen Nebeneffekte sind jedoch die sogenannten Scalper, die aktuell vor allem auf dem Grafikkarten- und Konsolenmarkt für horrende Preis und genervte Kunden sorgen – in unserem Special beleuchten wir das Phänomen. +++

INHALT 06/2021


TOTAL WAR: WARHAMMER 3 10


RESIDENT EVIL: VILLAGE 38

AKTUELL


DIABLO 2: RESURRECTED 14


OUTRIDERS 42

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... und das ist auf den DVDs:

+ DIGITALE VOLLVERSION


Die Ostfront gehörte im Zweiten Weltkrieg zu den am härtesten umkämpften Gebieten. Auch im Spiel zermürben sich hier das Deutsche Reich und die Sowjetunion.


Wie es sich für ein Grand-Strategy-Spiel gehört, ist auch Diplomatie wichtig, schließlich wollen die Achsenmächte besiegt werden.


Neben Fußtruppen und allerlei Landfahrzeugen spielen natürlich auch die Luftwaffe und die Marine eine große Rolle.

HEARTS OF IRON 3*

In den letzten Jahren wurde ja immer mal wieder das Argument laut, dass der Zweite Weltkrieg als Videospiel-Szenario „ausgelutscht" sei und zu oft behandelt würde. Das mag bei Shootern stimmen, im Strategie-Bereich hingegen sind richtig gute Spiele in dieser Epoche nach wie vor selten. Die Hearts-of-Iron-Reihe zählt aber definitiv dazu. In bester Grand-Strategy-Manier begleitet ihr auch im dritten Teil eine Nation eurer Wahl durch die Wirren des Krieges. Zur Verfügung stehen dabei 150 Staaten mit über 1.000 realen Politikern und Armee-Kommandeuren sowie 10.000 Provinzen. So habt ihr nicht nur die militärische Kontrolle über euren Feldzug in den Jahren 1936-1948, sondern auch die diplomatische. Hinzu kommt eine fordernde KI, die selbst Strategie-Profis vor die ein oder andere Kopfnuss stellen dürfte.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Hearts of Iron 3 handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Strategie
Publisher: Paradox Interactive
Veröffentlichung: 07. August 2009

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 2000/XP/Vista, Pentium 4 mit 2,4 GHz oder AMD 3500+ (Quadcore), 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8800 oder ATI Radeon X1900, 2 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows 2000/XP/Vista, Pentium 4 mit 2,4 GHz oder AMD 3500+ (Quadcore), 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8800 oder ATI Radeon X1900, 2 GB freier Festplattenspeicher

*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt euren Code daher spätestens bis zum 30. November 2021. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TEST
- It Takes Two

VORSCHAU
- Age of Empires 4
- The Day Before

SPECIAL
- Das Konzept Early-Access: Eine Bestandsaufnahme
- Die derzeit zehn besten Multiplayer-Shooter
- Die zehn tollsten Frühlings-spiele der Redaktion
- Resident Evil: Village – 5 Gemeinsamkeiten und 5 Unterschiede zu Resident Evil 7
- Resident Evil: Village – Die Rückkehr des beliebten Mercenaries-Modus
- Storytelling in Videospielen: Verstehen ohne zu lesen
- Retro: The Simpsons: Hit & Run – Springfield als Spielplatz



DVD 2

TEST
- Nier Replicant ver. 1.22474487139...
- Oddworld: Soulstorm

VORSCHAU
- Diablo 2: Resurrected
- Resident Evil: Re:Verse
- Resident Evil: Village

SPECIAL
- Die schräge Geschichte des Nier-Universums
- Cyberpunk 2077: Patch behebt über 500 Probleme
- Diablo 2: Resurrected – Original- vs. Remake-Grafik
- F1 2021: Infos zu den neuen Inhalten
- Identifikation mit Spielfiguren: Eine bizarre Scheindebatte
- Outriders – das nächste Anthem?
- Spielejahr 2021 – So langweilig wie schon ewig nicht mehr?
- TESO: Blackwood angespielt – alle Infos vom Hands-on-Event
- TESO: Blackwood und Nextgen – Video-Recap der großen Kapitelvorschau
- Valheim: Coco's Texture Pack – Grafikvergleich mit dem Original



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
WoW, Outriders, Stellaris, Apex Legends, Planescape: Torment und zum Entspannen ein wenig Fussball Manager 13

Hört gerade:
viel zu wenig Musik, aktuell läuft aber oft Year of the Goat

Holt gerade:
ein paar Serien nach, die noch auf der To-Do-Liste standen. Bisher durch: Tschernobyl (verdammt gut), The Man in the High Castle (immerhin nicht so schnarchlangweilig wie das Buch … naja), The Witcher (nein, nein – zum zweiten Mal).

Und sonst:
Der April war ein Monat zum Vergessen. Doch bekanntlich macht ja der Mai alles neu.

Winkt zudem:
Paula & Felix hinterher. Wir sehen uns sicher noch mal :)

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



Spielt:
Diablo 3, Mass Effect Legendary Edition, Subnautica: Below Zero, Horizon Zero Dawn: Frozen Wilds, It Takes Two

Laboriert:
Seit Wochen an einer nervtötenden Ellenbogenverletzung. Kann daher nur eingeschränkt Sport machen und ist somit noch unausgeglichener als üblich. Immerhin kann ich wieder tippen!

Sieht:
Endlich ein Licht am Ende des Corona-Tunnels. So langsam keimt die Hoffnung in mir, dass der Sommer relativ „normal" wird. Ob es die Gamescom in ihrer angekündigten Form geben wird, bezweifle ich dennoch. Schade, ich vermisse den Gaming-Wanderzirkus mit all seinen Artisten schmerzlich …

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt gerade:
New Pokémon Snap, Hades, Returnal, The Binding of Isaac: Repentance und It Takes Two (noch einmal)

Wird vermissen:
Felix und Paula. Wir saßen früher mal alle drei in einer Reihe, das war schön. Da waren Peter und Matti auch noch da. Hach, memories.

Tut sich schwer:
hier irgendwas von Belang aus den Fingern zu saugen, ich hocke ja immer noch isoliert daheim und mache mir Gedanken wie „ich sollte den Filter der Dunstabzugshaube gleich mit tauschen, wenn ich schon die Birne ersetze".

Kann nicht empfehlen:
Fire Saga, den Eurovision-Film mit Will Ferrell. War selbst mir als Trash-Fan zu hart.

LUKAS SCHMID | Leitender Redakteur Online



Spielt gerade:
Yakuza Kiwami

Wird anschließend spielen:
Nier Automata

Und danach:
Yakuza Zero, Yakuza Kiwami 2, Yakuza 3, Yakuza 4, …

Plant:
Mit alledem bis September 2029 fertig zu werden

Will außerdem:
Noch anderen Kram spielen, etwa Zelda: Skyward Sword HD, Resident Evil: Village, The Evil Within 2 und The Last of Us: Part 2

Will damit:
Bis spätestens April 2039 fertig sein. Besonders freu ich mich aber auf Chicory: A Colorful Tale, das wird vorgezogen!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt:
Yakuza Kiwami 2, Resident Evil: Village, Returnal (PS5)

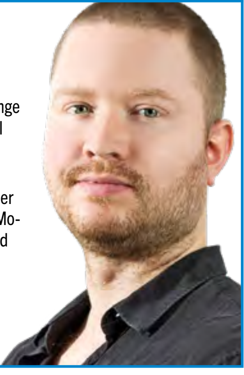
Hört gerade:
Dropkick Murphys – Turn Up That Dial

Liest momentan:
Die Arena von Stephen King

Schaut derzeit:
Pixar-Filme als weißes Rauschen neben der Arbeit. Ich liebe, liebe, liebe Die Monster Uni. #TeamOmegaKreischma

Freut sich auf:
Das Ende der Pandemie natürlich. Das kann zwar noch ein bisschen dauern, aber Vorfreude ist ja die schönste Freude. Wenn alles wieder (so) normal (wie möglich) ist, geht es nämlich mal nach Japan in den Urlaub. Das Geld dafür ist gespart und die Pläne für die Reiseroute sind auch bereits in Arbeit.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Verabschiedet sich nach fast 17 Jahren:
Aus Franken und zieht schweren Herzens über die Grenze. Ein Schritt, der mir nicht leicht gefallen ist, denn die Kollegen und mein Arbeitsplatz fehlen mir schon jetzt. Einziger Lichtblick: Dank Home Office bleibe ich dem Team hoffentlich noch für lange Zeit erhalten. Schließlich ist PC Games seit 2004 ein fester Teil meiner DNA. Danke Fürth und danke an alle Wegbegleiter! <3

Spielt derzeit:
Denkbar wenig, zuviel Stress. Und wenn, dann vor allem, um der Umzugspanik zu entgehen. Returnal (PS5), Diablo Immortal (Mobile), Humankind Opendev, Mass Effect: Legendary Edition und Super Mario Odyssey (Switch) wirken da besser als Eiscreme.

Wird im neuen Heim feierlich:
Seine nagelneue Xbox Series S und vor allem sein neues Asus ROG Strix G15 einweihen. Endlich gescheite Hardware!

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Subnautica, Elite Dangerous, Mass Effect: Legendary Edition

Schaut derzeit:
Star Wars: The Bad Batch und Young Sheldon

Findet es Schade:
dass Paula und Felix uns verlassen. Ok, Felix verschwindet nur physisch und bleibt uns via Home Office als Redakteursurgestein erhalten. Ich werde ihn aber als angenehmen Gegenübersitzer im Büro vermissen, mit dem man immer gute Gespräche führen konnte. Paula wünsche ich natürlich alles gute für die weitere berufliche Zukunft, wo immer es sie hinverschlägt.

Merkt immer mehr:
wie die Einschläge der Geimpften im Bekanntenkreis immer näher kommen. Hoffentlich taucht auch in meinem E-Mail-Postfach bald mal die Termineinladung auf.

PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin



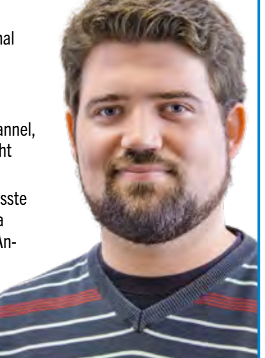
Spielt gerade:
God of War (PS4)

Schaut gerade:
Vikings auf Netflix

Versucht gerade:
Isländisch zu lernen, weil das am nähsten an Altnordisch rankommt und ich die Sprache einfach spannend finde. Habs auch mit Irisch versucht, aber sorry, wieso zum Geier werden da bitte Buchstaben als andere Buchstaben ausgesprochen????

Verabschiedet sich:
Denn ich verlasse PC Games Ende Mai, das heißt, wir lesen uns hier zum letzten Mal. Ich habe viel hier gelernt und ich hoffe natürlich, meine Artikel waren für euch auch immer lesenswert. Danke ans gesamte Team für die coole Zeit und ich wünsche euch ganz viel Gesundheit und Spaß!

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Zeitgleich mit seinem Mitbewohner Disco Elysium – The Final Cut. Ist echt verrückt, wie unterschiedlich die individuellen Spielerlebnisse ausfallen können.

Schaut gerade:
Girlfriend Reviews, einen sehr unterhaltsamen YouTube-Channel, der das Thema Spieletests mal ein klein wenig anders angeht

War kürzlich:
Seit mehr als einem Jahr mal wieder beim Zahnarzt und musste feststellen, dass es gar nicht so vorteilhaft ist, wenn man da längere Pausen einlegt. Das wird sonst eine schmerzhafte Angelegenheit. Also liebe Kinder: Schön die Beißer putzen!

Braucht noch zwei Zeilen mehr für diese Seite:
Ich lache also noch kurz über den Abstieg von Schalke 04. Gern geschehen, Sascha!

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur



Spielt aktuell:
Endlich Ghost of Tsushima (an dieser Stelle nochmal dicken Dank an Verleiher Matthias!), bin gespannt, ob das Teil wirklich SO bombastisch ist, wie viele in der Redaktion behaupten.

Sieht gerade:
Besserung! Grund 1: Der Sommer kommt! Grund 2: Bin endlich umgezogen. Habe über den endlosen Winter fast vergessen, wie sich Zufriedenheit und Motivation anfühlt. Spoiler: sehr gut.

Hört gerade:
Passend zum Wetterumschwung entspannt-fröhliche und hypnotisierende Indie-Tunes. Beispiele/Empfehlungen: Artists wie Summer Salt, girl in red, Still Woozy und The Marías. <3

Und sonst:
Köpfe hoch und durchhalten. Wenn Lauterbach sagt „der Sommer wird gut", dann wird der gut.

JOHANNES GEHRLING | Redakteur

Spielt aktuell:
außer Mario Kart 8 Deluxe online mit Freunden eigentlich nix.

Schaut gerade:
immer noch Futurama. Bin derzeit mitten in der 3. Staffel.

Hat einen Plan in die Tat umgesetzt:
und sich wieder einen 50er-Roller zugelegt. Bin früher auch schon jahrelang einen gefahren, jetzt also wieder. Das macht mich flexibler im Alltag und das Fahren macht auch einfach Spaß. Wollte gernen einen Elektro, aber die sind noch deutlich teurer, also ist es doch nochmal ein Verbrenner geworden.

Freut sich darüber:
dass der Frühling zwar reichlich spät, aber Ende April dann letztlich doch endlich Einzug gehalten hat und die Heizung jetzt schon weitestgehend aus bleibt. Der Winter war einfach viel zu lang!

DOMINIK PACHE | Redakteur



Spielt gerade:
Factorio, Die Siedler (1+2), Returnal (PS5)

Schaut gerade:
Le Mans 66 – Supertolle Autos, fetter Sound und ganz viel Product-Placement.

Hört gerade:
Cobra Killer, Le Tigre, Sonic Youth

Rechnet:
die Größe seines neuen Wohnzimmerschranks aus. Der schrumpft nämlich proportional mit jeder Box und anderem Schnickschnack, der für das dazu passende Heimkino-System draufgeht. Am Ende habe ich wahrscheinlich ein Atmos-Kino in meiner Wohnung und die Technik steht auf einem klapprigen Stuhl vom Sperrmüllfest.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielte zuletzt:
Hades endlich durch. Soweit man das überhaupt durchspielen kann. Die Story ist zumindest abgeschlossen. Suchte es trotzdem weiter, um alles freizuschalten.

Demnächst auf der Liste:
Mehr Binding of Isaac: Repentance, die Yakuza-Reihe und ein paar Indies auf der Switch. Mit Transistor habe ich dann auch alle Supergiants-Titel gespielt.

Schaut gerade:
The Wire und Community nochmal durch, zwischendurch Filme für den Heim Kino Podcast. Haben demnächst vielleicht mal ein paar Klassiker im Programm.

Freut sich darauf:
Wieder nach 22 Uhr raus zu dürfen und trotzdem lieber daheim zu bleiben.

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
Dead by Daylight, We Were Here Together, Wreckfest, Gartic Phone

Spielt demnächst mit Sicherheit:
Resident Evil: Village. Freu mich irre auf den neuen Teil.

Schaut gerade:
Ein paar oscarnominierte Filme auf Netflix. The Trial of the Chicago 7 fand ich wirklich klasse, die Academy aber wohl nicht. Trotz sechs Nominierungen komplett leer ausgegangen. Empfehlen kann ich den Film aber trotzdem.

Und sonst so:
Nachdem auf dem Spielemarkt gerade Flaute herrscht, habe ich angefangen ein paar Spiele auf der PlayStation zu platinieren. Abgehakt sind schon mal GTA 5, Wreckfest und F1.

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur



Zuletzt gespielt:
Resident Evil: Village! Blockbuster-Horror mit ganz viel BUH-Momenten sind auch mal unterhaltsam.

Zuletzt gesehen:
Sakrileg – The Da Vinci Code. Von der Story kann man ja halten, was man will. Der Film ist aber immer wieder gut wegzuschauen und hat einen fantastischen Soundtrack.

Zuletzt gegessen:
Letztens mal wieder beim Italiener meines Vertrauens eine Calzone bestellt. Liebe in gefüllter Taschenform.

Zuletzt aufgeregt:
Über mein Fahrrad! Nachdem ich voller Frühlingsgefühlen einmal gefahren bin, war anschließend direkt der Reifen platt – und dann hat's auch noch geregnet und überhaupt!

RICHARD ENGEL | Praktikant



Spielt gerade:
No Man's Sky (die riesigen Updates wollen erkundet werden), Gothic (genug Gothic gibts gar nicht), Rainbow Six: Siege (als Teamgame), TTT und das eisige Subnautica: Below Zero.

Schaut gerade:
Overlord, Yakuza goes Hausmann und haufenweise YouTube.

Hört gerade:
Einen wild verstreuten OST-Mix am Morgen und LoFi am Abend.

Und sonst:
Habe ich mich gerne an die Redaktionsarbeit gewöhnt. Die Kollegen werden mir nach dem Praktikum echt fehlen. Wer weiß? Vielleicht kreuzen sich die Wege ein weiteres Mal im Leben. Bleibt gesund und ehrlich!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram:
www.instagram.com/pcgames.de



Die Messingzitadelle ist die Festung des Khorne. Unsere erste Reise führt uns in das Reich des Blutgottes.

Die Krieger des Chaos nehmen Kislev ins Visier.

Total War: Warhammer 3

Der vielzitierte Blutgott Khorne kann sich warm anziehen! Wir verraten, welche coolen Neuigkeiten euch im dritten Teil der Strategiespielreihe erwarten.

Von: Tanja Barth

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Hersteller: SEGA
Termin: Ende 2021

Anfang Februar kündigte Sega mit Total War: Warhammer 3 den dritten Titel an, der durch die Zusammenarbeit zwischen dem weltweit renommierten Spieleentwickler Creative Assembly und Games Workshop, dem bekannten Erfinder von Warhammer, entstehen wird. Unsere Redaktion war vor wenigen Wochen beim ersten virtuellen Spielevent von TWW 3 dabei und wir berichten euch, wie die Eismagierin Tzarin Katarin und die Streitmacht von Kislev sich auf dem blutigen Schlachtfeld im Reich des Blutgottes Khorne schlagen.

Frischer Wind in Warhammerwelt

Als Creative Assembly uns zur ersten Anspiel-Session von Total War: Warhammer 3 einlud, haben wir uns auf ein klassisches Event mit neuen Fraktionen und Spielkarten gefreut. Womit wir allerdings nicht gerechnet haben, war, dass das Entwicklerteam die klassischen Spielinhalte weglässt und uns stattdessen ein nagelneues Feature von TWW 3 vorstellt – den brutalen Überlebenskampf.

Überlebenskampfe

Ein Überlebenskampf ist eine neue Art von narrativem Gefecht, das die Entwickler speziell für den dritten Teil entworfen haben. Das Feature ist ein neuer Kampftyp, der die klassischen Schlachten ergänzt und bietet den Spielern eine besondere Herausforderung. Das Team von Creative Assembly hat den Überlebenskampf als seltene und epische Schlacht beschrieben, die wie ein Bosskampf funktioniert.

Diese Art von Gefechten wird ausgelöst, wenn die Spieler einen wichtigen Punkt in der Story (zum Beispiel beim Abschluss eines Kapitels in der Kampagne) erreichen. Außerdem wird uns die eine oder andere Quest die Pforten zu den Reichen des Chaos öffnen. Dazu gibt es derzeit noch keine genauen Informationen. Wir vermuten allerdings, dass es in der Story um die Banner der Chaosgötter geht, die bei einigen Quests eine wichtige Rolle spielen werden. Bei den Bannern handelt es um magische Standarten, die aus der rohen Magie des Chaos erschaffen wurden und die Macht des jeweiligen Chaosgottes repräsentieren.

Der Name ist Programm!

Die Überlebenskämpfe sind länger und wesentlich schwieriger als die Standardschlachten auf der Kam-



Der Blutdämon des Khorne stellt sich der Tzarin Katarin und der Streitmacht von Kislev in den Weg.

Die Siegespunkte werden mit einem Banner markiert. Verteidigt diesen Punkt, bis die Standarte euch gehört!

Tzarin Katarin ist eine mächtige Eishexe. Sie verfügt über ein großes Arsenal an Stärkuns- und Schwächungszaubern.

Portale dienen euch als Spawnpunkte für neue Rekruten, die ihr am ausgewählten Punkt beschwören könnt – vorausgesetzt ihr verfügt über genug Vorräte.

Der Aufmarsch! Wir starten im Reich des Chaosgottes Khorne. Vor uns liegt das Plateau mit dem ersten Siegespunkt.

pagnenkarte. Da die Spielzeit für eine Schlacht knappe 45 Minuten beträgt, setzt der Überlebenskampf die Spieler außerdem ordentlich unter Zeitdruck. Ihr kriegt es obendrauf mit einer ganzen Reihe an neuen Funktionen und Spielmechaniken zu tun, die wir euch am besten weiter unten im Detail erklären.

Siegespunkte

Ein Großteil des Gameplays in einem Überlebenskampf konzentriert sich auf Siegespunkte. Sobald ihr einen davon auf der Karte erobert, erhaltet ihr Vorräte und schaltet gleichzeitig mehrere Bauplätze frei, auf denen ihr offensive sowie defensive Bauwerke errichten könnt. Die wesentliche Spielmechanik klingt simpel, stellt euch im Kampf jedoch immer wieder vor eine neue Herausforderung. Denn jeder eroberte Siegespunkt zieht die Aufmerksamkeit des Chaosgottes auf euch, ergo strömen immer mehr Dämonen aus den Portalen auf das Schlachtfeld. Im Überlebenskampf müsst ihr also stets auf Zack sein und eure Verteidigung so schnell wie möglich ausbauen, bevor euer Feind euch überrennt.

Übrigens, die Schlacht um den ersten Siegespunkt war besonders hart, weil wir mit einem Schwächungszauber starteten. Dieser verschwand erst, als wir das erste Plateau und die Ikone des Verderbens (also den ersten Siegespunkt) erobert hatten. Die Entwickler haben außerdem angemerkt, dass jeder verlorene Punkt dazu führt, dass alle Gebäude und Portale in diesem Bereich sofort zerstört werden.

Neue Ressource: Vorräte

Für jeden getöteten Feind und eroberten Siegespunkt bekommt ihr Vorräte. Diese könnt ihr im Kampf dann zum Beispiel dafür nutzen, Einheiten zu verbessern oder sie zu heilen. Einen großen Batzen an Vorräten bekommt ihr beim Erobern eines Siegespunktes. Tötet ihr Feinde, dann bekommt ihr weitere Vorräte. Diese Menge ist jedoch verschwendend gering, sodass ihr so schnell wie möglich zum nächsten Punkt ziehen müsst, um neue Ressourcen zu erschließen. Im Großen und Ganzen könnt ihr eure Vorräte für unten angeführte Verbesserungen ausgeben.

Bauwerke

Wie bereits erwähnt, schaltet ihr mit jedem Siegespunkt mehrere Bauplätze frei. Diese werden mit einem grünen Hammersymbol markiert.

Es gibt mehrere Gebäudetypen: Ihr könnt zum Beispiel Türme errichten, die eure Feinde mit magischen Geschossen bombardieren. Die Türme sind vor allem als offensive Verteidigungsanlagen unglaublich nützlich. Sie helfen euch, die feindliche Armee zu dezimieren, bevor sie euren Stützpunkt erreicht. Mit Barrikaden errichtet ihr je nach Wunsch hohe Wälle, die ihr mit euren Schützen bemannen könnt. Die Blockaden versperren euren Feinden dagegen den direkten Weg. Wer seine Barrikaden auf dem Schlachtfeld clever platziert, kann außerdem die Truppen des Gegners gezielt umlenken und sie zum Beispiel in eine Falle locken. Die Bauten sind jedoch keine Werke für die Ewigkeit! Es sollte euch klar sein, dass eure Feinde alles daran setzen werden, die Türme und Barrikaden zu zerstören. Im Spiel durften wir unsere Bauten aufwerten oder durch andere Gebäudetypen ersetzen. Das ist ein großer Vorteil, weil wir so unsere Verteidigungsanlagen jederzeit an den Kampfstil des Feindes anpassen können. Baut ihr zum Beispiel einen Turm, der weniger kostet als sein Vorgänger, dann werden euch sogar Vorräte zurückerstattet.

Truppen-Upgrades

Die übrigen Vorräte nutzt ihr, um eure Truppen auf verschiedene Weise zu stärken. Via Upgrade-Menü könnt ihr die Nah- und Fernkampfwaffen, Rüstungen und Schilde eurer Soldaten verbessern oder die Vorräte für mehr Kampfgeschick und Ausdauer ausgeben. Oder aber ihr kurbelt mit der Resssource ordentlich die magischen Winde an. Damit verkürzt ihr beispielsweise die Abklingzeit von Katarins Zaubern.

Rekrutiert neue Einheiten

Im Menü am unteren Rand des Spielinterfaces findet ihr den Rekrutierungsbutton. Habt ihr genug Vorräte gesammelt, dann ist es allerhöchste Zeit, frische Truppen auf das Schlachtfeld zu rufen! Die neuen Soldaten erscheinen sofort am ausgewählten Portal. Die Portale, die an den Siegespunkten stehen, dienen euch als eine Art Spawnpunkt für alle neuen Rekruten. Diese kleinen Helfer verleihen euch im ohnehin schweren Kampf mehr Flexibilität. So könnt ihr die ersten Banner auf dem ersten und zweiten Plateau besser verteidigen.

Mächtige Kreaturen

Apropos Siegespunkte: Die Anzahl und Art der Truppen, die euch im Überlebenskampf zur Verfügung stehen, verbessern sich mit jedem eroberten Plateau. Beim ersten Banner durften wir nur eine Handvoll Kerneinheiten rekrutieren. Beim zweiten kamen Elitesoldaten hinzu und der letzte Siegespunkt erlaubte uns, mächtige Kreaturen wie den monströsen Elementarbären zu beschwören. Vor allem in der letzten Phase der Schlacht lohnt es sich, Vorräte für starke Einheiten und Monster aufzuheben, da sie selbst so mächtige Gegner wie den großen Blutdämon des Khorne eine ganze Weile in Schach halten können.

Heimurlaub tut immer gut

Eine weitere wichtige Neuheit ist der sogenannte Heimurlaub. Wenn eure Soldaten und Ressourcen erschöpft sind, kommt es euch manchmal günstiger, stark angeschlagene Truppen zurück nach Kislev zu schicken, als eure Vorräte für neue Kämpfer zu verpulvern. Sobald ihr die müde Einheit auswählt und sie via „Rückzug"-Button durch das Portal nach Hause zurückkehren lasst, verschwinden die Soldaten vom Spielfeld und kehren in den Rekrutierungspool zurück. Ihre Lebenspunkte füllen sich derweil von selbst wieder auf und ihr könnt sie kurze Zeit später mit voller Gesundheit wieder auf das Schlachtfeld beschwören. Im Praxistest funktioniert diese Strategie sehr gut, solange man die Übersicht über das Schlachtfeld behält. In chaotischen Kampfphasen mit vielen feindlichen Angriffswellen kann der Rückzug euch jedoch schnell einige Bauwerke oder sogar einen Siegespunkt kosten.



Die Bärenreiter aus Kislev gehören zur absoluten Elite. Als schwere Reiterei zerschlagen sie selbst schwergepanzerte Infanterie binnen kürzester Zeit.

Der Magierturm ist eine wahre Wucht! Das Bauwerk besticht durch eine große Reichweite und starkes Borbardement.

Für die Tzarin!

Und wie spielt sich Katarin? Die schöne Eishexe ist die erste legendäre Anführerin, die wir in der Anspiel-Session auf Herz und Nieren prüfen durften. Als Magierin nimmt sie im Kampf die Rolle eines klassischen Supporters ein. Sie verfügt über einige starke Eiszauber, mit denen die Tzarin ihre eigenen Truppen stärken und feindliche Soldaten schwächen kann. Ihre Eisbarierre, die sie alle paar Minuten beschwören kann, ist besonders beeindruckend. Mit dem Eiswirbel zerschmettert ihr eure Feinde und hindert besonders mobile Gegner daran, weiter vorzustoßen. Damit könnt ihr feindliche Kavalerie buchstäblich vor die Wand rennen lassen. Der Zauber wird mit Sicherheit später noch interessanter, wenn Katarin sich schneller fortbewegen kann. So wird die Tzarin auf dem Rücken eines Reittiers schnell zu einer mobilen Barrikade, die feindliche Truppen im Alleingang aufhalten oder sie sogar umlenken kann. Im Nahkampf macht Katarin keine gute Figur, ihr solltet sie auf keinen Fall in einen Zweikampf gegen den großen Blutdämon des Khorne schicken, sondern lieber aus sicherer Ferne angreifen. Wenn wir sie mit einem bereits bekannten legendären Lord vergleichen müssten, dann sehen wir beim Gameplay von Katarin viele Parallelen zu Alarielle, der Immerkönigin der Hochelfen.

Eine Ode an die Nachhut

Die wahre Herausforderung im Überlebenskampf ist ganz klar die Verteidigung des ersten Siegespunktes. Der Feind ließ uns in der Testschlacht keine ruhige Minute. Streckten wir an einer Stelle eine Meute von Khornes Bluthunden nieder, folgten ihnen aus den Portalen links und rechts zwei frische Truppen Blutdämonen nach. Das kleine Feld, in dem unsere kleine Armee am Anfang startete, war besonders stark umkämpft. Gut, dass wir unsere ersten Vorräte in den Ausbau der Türme und Barrikaden gesteckt haben.

Richtige Taktik entscheidet über Sieg oder Niederlage

Die Bauwerke sind im diesem Spielabschnitt auf jeden Fall äußerst wertvoll! Ihr solltet aber auch darauf achten, dass ihr ein paar Verteidiger abkommandiert, die die Angreifer rechtzeitig abfangen. An



Der gigantische Eisbär ist die Inkarnation des Bärengottes von Kislev. Dieses Monster kann es im Kampf locker mit einem großen Blutdämon aufnehmen!

Einige Barrikaden könnt ihr mit euren Schützen bemannen. Diese Truppen könnt ihr dann für mit etwas Ressourcen upgraden.

Die niederen Blutdämonen bilden das Rückrad von Khornes Armee. Sie haben zwar gute Nahkampfwerte, dafür verfügen sie jedoch nur über wenige Lebenspunkte.



TANJA MEINT

„Total War: Warhammer 3 wird der beste Teil der TWW-Reihe!“

Der Überlebenskampf ist bereits jetzt mein Lieblings-Feature von Total War: Warhammer 3. Es ist zwar schade, dass wir nichts von der Kampagnenkarte und Cathay sehen durften, doch da mache ich mir keine Sorgen, schließlich haben die Entwickler bereits im ersten und zweiten Teil bewiesen, dass sie spannende Kampagnen erschaffen können. Auch in puncto Story wird Creative Assembly uns nicht enttäuschen. Die Entwickler haben uns beim Event versichert, dass sie bei der Gestaltung von Total War: Warhammer 3 eng mit Games Workshop gearbeitet haben. Die Schöpfer von Warhammer haben tatsächlich ihre einstigen Miniaturen- und Story-Entwürfe für Kislev und Cathay mit dem Team geteilt. Wir sehen die Warhammer-Welt am Ende also so, wie sie ursprünglich geplant war. Das kann nur gut werden!

dieser Stelle haben sich die hochmobilen berittenen Bogenschützen von Ungol als perfekte Nachhut bewährt. Als berittene Plänkler können die Ungols überall blitzschnell angreifen und die Feinde so lange beschäftigen, bis die schwere Kavallerie eintrifft.

Im Kampf gegen den Blutgott haben wir auf die harte Tour lernen müssen, dass ein unbedachter Frontalangriff oft mit einer Niederlage endet. Im Überlebenskampf muss der Spieler alle Register ziehen und den Gegner an der Nase herumführen, statt ihn direkt im Nahkampf zu konfrontieren. „Kiten“ (engl. für Umherziehen der Gegner) ist die erfolgreichste Strategie, die ihr bei einem nahkampfstarken Gegner anwenden könnt. Wie bereits erwähnt, eignet sich die leichte Kavallerie hervorragend dafür, eure Hauptstreitmacht zu entlasten. Ihr macht die Gegner mit leichter Reiterei auf euch aufmerksam und lockt sie dann zu den Türmen oder euren zuvor aufgebauten Barrikaden. Jeder noch so kleine Vorteil hilft euch, feindliche Truppen zu dezimieren, bevor sie in eure Nahkampfreichweite kommen.

Der Showdown

Unser persönliches Highlight war der Endkampf gegen den großen Blutdämon des Khorne. Die geflügelten Champions des Blutgottes sind furchterregende Nahkämpfer und schlagen ganze Einheiten binnen kürzester Zeit zu Brei. In unserem Testkampf tauchte die Bestie erst zum Finale der Endschlacht vor der Messingzitadelle des Khorne auf. An seiner Seite marschierte ein großes Heer von niederen Blutdämonen auf. Danach ging es Schlag auf Schlag! Der große Dämon metzelte unsere Tzaren-Garde sofort nieder und selbst die offensiven Eiszauber von Katrarin hielten den Blutdämon kaum auf. Wir waren erstaunt, wie viel so ein großer Dämon einstecken kann. Zum Glück konnten wir uns auf den gigantischen Eisbären verlassen, den wir auf dem dritten Plateau kurz zuvor beschworen hatten. Die Inkarnation des Bärengottes von Kislev konnte den großen Blutdämonen schließlich lange genug aufhalten, sodass die Türme und die Schützen der Bestie doch noch ein Ende bereiten konnten. Das war haarscharf, denn wenige Minuten später stürmten die letzten zwei Angriffswellen aus der Festung des Khorne heraus.

Wir haben die letzte Schlacht gewonnen, doch zu welchem Preis? Die Dämonen des Khorne haben Kislev einen hohen Blutzoll abverlangt. Bis auf den Bärengott, die Tzarin und einige Sodaten ihrer Garde haben wir den Großteil unserer Streitmacht im Kampf gegen den Blutdämon und die schwergepanzerten Moloche verloren. Der Überlebenskampf hält auf jeden Fall das, was er verspricht und der neue Kampftyp machte uns mächtig viel Spaß. Wir sind gespannt, welche Neuigkeiten die Entwickler von Creative Assembly beim nächsten virtuellen Spielevent aus dem Hut zaubern werden und welche Pläne sie noch für die Zukunft von TWW haben. Wir halten euch auf jeden Fall auf den Laufenden! ❑

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Hersteller: Blizzard Entertainment
Termin: 2021

Diablo 2: Resurrected

Schicke Grafik, sinnvolle Neuerungen und eine überraschend gute Gamepad-Steuerung: Wir haben eine Alpha-Fassung der Neuauflage ausgiebig gespielt.

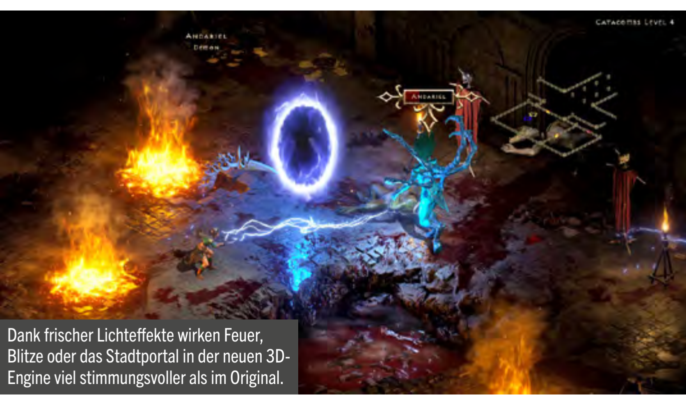
Von: Felix Schütz

Keine zwei Monate ist die Ankündigung von Diablo 2: Resurrected her, da dürfen wir das aufwendige Remaster auch schon ausprobieren: Auf dem PC wurde ein kleiner Kreis von Spielern eingeladen, an einer technischen Alpha teilzunehmen – da waren wir natürlich mit dabei und haben ausgiebig Probe gespielt. Wichtigste Erkenntnis: Das fast 21 Jahre alte Action-Rollenspiel hat immer noch das Zeug, ganz oben mitzumischen! Denn so beliebt Diablo 3 auch war, so vielversprechend Diablo 4 auch sein mag – es ist vor allem der zweite Teil, der bis heute Kultstatus genießt. Das weiß auch Blizzard, weshalb man für die lang ersehnte Neuauflage keine Experimente wagen will: In Resurrected erwarten uns zwar brandneue 3D-Grafik und ein paar Quality-of-life-Verbesserungen, doch neue Inhalte oder drastische Änderungen will man tunlichst vermeiden. Diablo 2 soll bitteschön Diablo 2 bleiben.

Doch macht es sich Blizzard damit nicht zu einfach? Kann Diablo 2 nach so vielen Jahren immer noch begeistern? Wir wollten es rausfinden und haben uns rund 15 Stunden lang durch die erste Alpha-Testphase gekämpft. Die enthielt nur den Einzelspielermodus, drei Klassen (Zauberin, Barbar und Amazone) und die ersten zwei Kapitel, was für einen guten Ersteindruck aber völlig ausreicht.

Mächtiges Grafikupgrade

Diablo 2: Resurrected nutzt eine brandneue 3D-Engine, unter der


Dank frischer Lichteffekte wirken Feuer, Blitze oder das Stadtportal in der neuen 3D-Engine viel stimmungsvoller als im Original.


Wie in alten Zeiten: Die spielbare Alpha enthielt die ersten beiden Akte. Mit Barbar, Zauberin und Amazone waren außerdem drei der sieben Klassen verfügbar.

rund um die Uhr das Originalspiel mit seiner pixeligen 2D-Grafik mitläuft. Auf Tastendruck wechselt man fließend zwischen alter und neuer Optik hin und her – ein schicker Effekt, der deutlich zeigt, wie viel Liebe zum Detail in die neue Grafik geflossen ist. Und wie gnadenlos veraltet Diablo 2 im Vergleich heute wirkt!

Die brandneue 4K-Optik fängt den düsteren Stil des Originals hervorragend ein: Die Farbgebung, das Umgebungsdesign, die vielfältigen Monster – das ist Diablo 2, wie man es kennt, nur eben in gestochen scharfer 3D-Optik. Schön sind auch die vielen Ergänzungen, die das Bild abrunden: In Pfützen spiegeln sich beispielsweise die Helden wider, Gras biegt sich beim Darüberlaufen und wenn man Fässer und Krüge zerstört, bleiben Splitter und Scherben zurück, die sich physikalisch halbwegs korrekt verhalten. Feuer sieht dank brandneuer Beleuchtung und hübscher Raucheffekte viel bedrohlicher aus. Und Rüstungsteile sind nun deutlich besser an den Helden erkennbar. Viele dieser Details lassen sich erst dann richtig würdigen, wenn man die neue Zoom-Funktion nutzt und das Geschehen aus der Nähe betrachtet. In einigen Levelabschnitten hat Blizzard sogar neue Umgebungselemente eingebaut, um für mehr Abwechslung zu sorgen: In den eintönigen Höhlen des ersten Aktes gibt es nun beispielsweise verlassene Lager und Zelte zu sehen, wo uns in der alten Grafik nur nackte Wände entgegen lachten. Die PC-Alpha hinterlässt optisch also schon einen erstklassigen Eindruck! Einzig die Zwischensequenzen, die Blizzard laut eigenen Aussagen Bild für Bild neu rendern will, waren noch nicht enthalten – an denen wird nämlich noch gearbeitet.



Dank neuer Talentleiste kann man am Gamepad blitzschnell mehrere Talente nacheinander einsetzen und kombinieren. Ein echter Gewinn für die Action!



Das Inventar ist häufig überfüllt, da Folianten und Zauber hier untergebracht sind. Immerhin gibt‘s nützliche Neuerungen wie einen Item-Vergleich und eine größere Truhe.

Ein kleines bisschen Komfort

Das betagte Interface des Originals wurde ein wenig aufpoliert, beispielsweise gibt’s nun eine praktische Vergleichsfunktion für Ausrüstung. Gold wird auf Wunsch automatisch aufgesammelt, was dem Spieltempo enorm gut tut. Und Gegenstände darf man nun auch flott per Tastendruck verkaufen oder in die Truhe verschieben. Apropos: Die Beutekiste fällt deutlich größer aus als früher und besitzt endlich ein zusätzliches Fach, auf das alle Charaktere eines Accounts zugreifen können. Packesel-Charaktere sind also nicht mehr nötig. Im Charakterbogen gibt es außerdem ein neues Fenster, das passive Boni übersichtlich auflistet – so etwas ist heutzutage selbstverständlich, war vor 20 Jahren aber noch kein Thema.

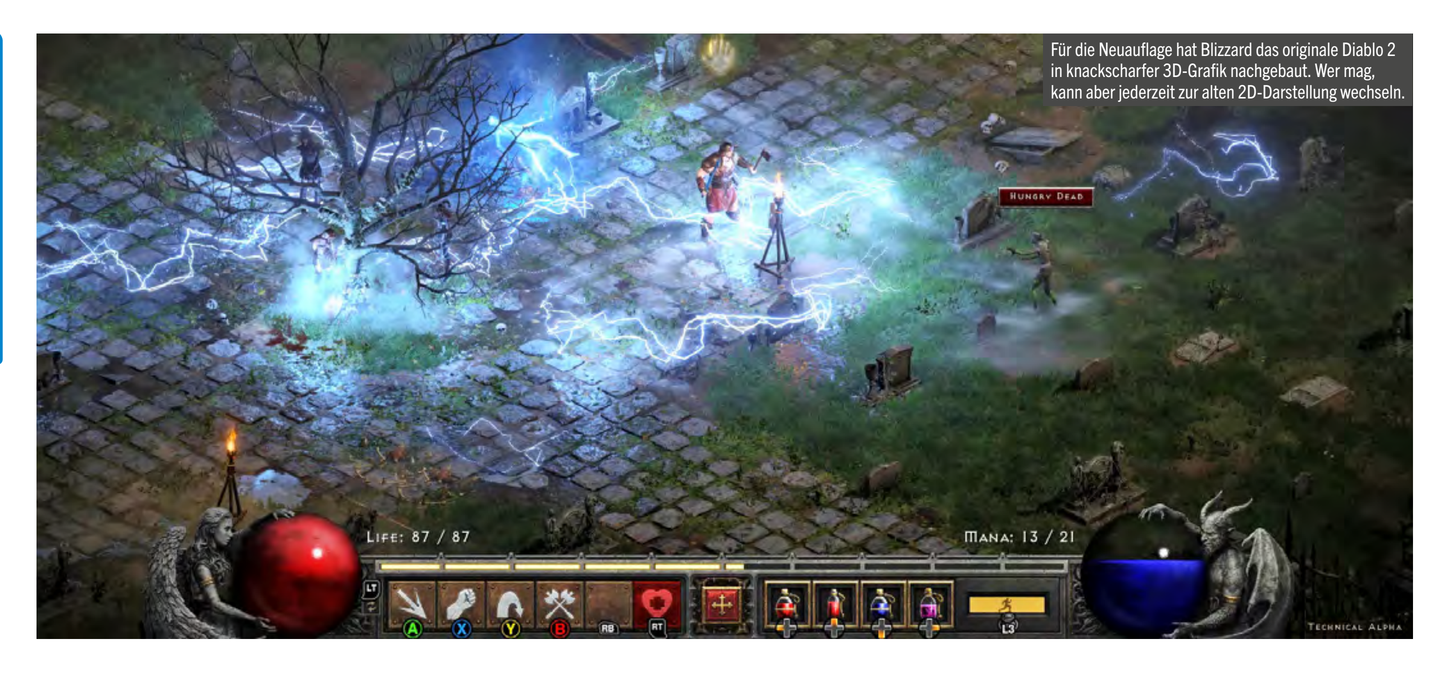
Die größte Überraschung wartet allerdings, wenn man ein Gamepad anschließt: Hier bekommt man schlagartig ein frisches Spielerlebnis geboten, durch das sich Diablo 2: Resurrected fast schon wie ein Remake anfühlt. Das macht die Gamepad-Steuerung zum heimlichen Star der Neuauflage! Und sie macht Hoffnungen für die Konsolenfassungen, für die Diablo 2 eigentlich gar nicht ausgelegt war.

Gamepad schlägt Maus

Die erste wichtige Neuerung ist die analoge Figurensteuerung: Am Controller bewegt man die 3D-Charaktere nun flüssig in alle Richtungen und kann das Tempo mit dem Analogstick sanft bestimmen. Im Originalspiel war die Bewegungsrichtung noch deutlich eingeschränkter, außerdem gab es nur zwei Modi, nämlich laufen oder rennen. Der Effekt ist enorm: Man lenkt seine Helden nicht nur deutlich geschmeidiger, sondern weicht auch leichter feindlichen Geschossen aus. Im Kampf kommt außerdem eine Zielhilfe zum Einsatz, wodurch sich Nahkämpfer beispielsweise sanft zum Gegner hindrehen.

Der zweite Vorteil der Controller-Steuerung betrifft die Talente. Gab es mit Maus und Tastatur nur zwei Fähigkeitenslots, die man umständlich umschalten musste, verfügt Diablo 2: Resurrected nun über eine klassische Talentleiste wie in Diablo 3. Ihr könnt dadurch bis zu sechs Fähigkeiten frei auf die Aktionstasten verteilen, bei gedrückter Schultertaste kommen nochmal sechs weitere Slots hinzu. Dadurch lassen sich sämtliche Skills flotter auslösen und leichter kombinieren als mit Maus und Tastatur. Zusammen mit der flüssigen Charaktersteuerung entsteht hier ein viel moderneres, actionreicheres Spielgefühl, das Diablo 2 hervorragend zu Gesicht steht. Allerdings stellt sich die Frage, weshalb nicht auch Maus-Spieler in den Genuss der neuen Oberfläche kommen – hier sollte Blizzard eine faire Lösung für alle Käufer finden.

Das Controller-Inventar füllt den kompletten Bildschirm, man erkennt also nicht, ob sich gerade leise ein Gegner ranschleicht – nicht gerade ideal. Die Inventarverwaltung fällt mit dem Controller zwar etwas langsamer aus als mit der Maus, geht mit etwas Übung aber auch ganz gut von der Hand. Es gibt sogar eine neue Auto-Sortierfunktion, die etwas Ordnung im Rucksack schafft und auch im Handelsbildschirm, Tränkegürtel und der Beutekiste genutzt werden kann.



Für die Neuauflage hat Blizzard das originale Diablo 2 in knackscharfer 3D-Grafik nachgebaut. Wer mag, kann aber jederzeit zur alten 2D-Darstellung wechseln.

Altlasten und offene Fragen

Trotz aller Fortschritte ist Diablo 2: Resurrected aber kein neu entworfenes Remake, sondern „nur" eine hochwertige Remastered-Version, unter der jederzeit das Originalspiel mitläuft. Dadurch bleiben einige überholte Elemente leider erhalten. Zum Beispiel die unnötige Ausdauerleiste, die im Grunde nichts weiter tut, als den Spieler auszubremsen. Oder die Attribute und Runenwörter, die im Spiel kaum erklärt werden und zumindest ein paar Tooltips verdient hätten. Das kleine Inventar, das von Folianten und Zaubern zugemüllt wird. Die vielen unnützen Items, die man nicht rausfiltern kann. Die undurchsichtige Respec-Funktion. Oder der Umstand, dass man seine Leiche jedes Mal aufsammeln muss, wenn man ins Gras beißt.

Ein weiterer Kritikpunkt spielte in der Alpha zwar noch keine Rolle, dürfte im fertigen Spiel aber neue Diskussionen entfachen: Ein vollwertiges Endgame, wie man es aus Path of Exile oder Diablo 3 kennt, gibt es nicht. Diablo 2: Resurrected wird wie das Originalspiel nur drei Schwierigkeitsgrade bieten, die man einfach nacheinander durchspielt, bis man Level 99 erreicht hat. Immerhin wird es aber eine neue Ladder und kürzere Seasons geben, durch die Spieler häufiger den Anreiz haben sollen, sich an die Spitze der Rangliste vorzukämpfen. Neue Inhalte wie frische Items, Quests oder Gegner haben die Entwickler allerdings ausgeschlossen – man bekommt also wirklich nur das, was Diablo 2 und die Erweiterung Lord of Destruction bereits bieten.

In der technischen Alpha war nur der Einzelspielermodus enthalten, wie sich die neuen Battle.net-Features und das Gruppenspiel gestalten, kann man also noch nicht einschätzen. Dabei gäbe es gerade beim Loot eine wichtige Frage zu klären: In Diablo 2 können sich Spieler gegenseitig Beute wegschnappen, das wirkt unzeitgemäß. (Zum Vergleich: In Diablo 3 werden für jeden Spieler eigene Belohnungen gedroppt.) Ob Blizzard hier noch von seinem strengen Kurs abrückt und ein paar Modernisierungen einbaut? Das erfahren wir spätestens im nächsten öffentlichen Test, der sich auf den Mehrspielerpart und das Battle.net konzentrieren soll. Wann dieser zweite Testlauf startet, ist nicht bekannt, einen Termin gibt es noch nicht. Wer daran teilnehmen will, kann sich auf der offiziellen Website für einen Zugang bewerben. Diablo 2: Resurrected erscheint noch in diesem Jahr für PC und sämtliche Konsolen. Alle Versionen unterstützen Cross Progression, ihr könnt euren Spielstand also über das Battle.net auf andere Plattformen übertragen. Ob es aber auch echtes Crossplay geben wird, steht noch nicht fest. Blizzard will sich die Sache nochmal in Ruhe anschauen. ❑

FELIX MEINT

„Blizzard ist auf dem richtigen Weg: Diablo 2 war nie besser!"

Ich bin erleichtert: Nach dem vergeigten Remaster Warcraft 3: Reforged lässt Blizzard wieder Sorgfalt walten. Vor allem grafisch ziehen die Entwickler sämtliche Register, die neue 3D-Grafik strotzt vor Details, fängt den Stil des Originals wunderbar ein – und wer das alles blöd findet, kann auch mit der alten Optik spielen. Auch die kleinen Verbesserungen wie die größere Beutekiste oder automatisches Goldsammeln sind ein echter Gewinn! Allerdings geht mir Blizzard hier nicht weit genug: Für meinen Geschmack dürfen Spruchrollen für Stadtportale oder die unnötige Ausdauerleiste gerne rausfliegen, dafür hätte ich gerne mehr Komfort bei den Runenwörtern oder zumindest einen Lootfilter. Mein ganz persönliches Highlight ist aber die neue Gamepad-Steuerung: Die analoge Figurenbewegung sorgt für ein erstaunlich frisches Spielgefühl, zusammen mit der neuen Fähigkeitenleiste wird das Erlebnis schneller und actionreicher. Klar, manche Spielelemente wie die langen Laufwege, das Einsammeln der Leiche oder das dünne Endgame kann auch die Neuauflage nicht geradebiegen, hier wären schon tiefe Eingriffe ins Gameplay nötig. Doch für alle, die das Original lieben und es einfach nochmal in schick (oder auf Konsolen) erleben wollen, dürfte Resurrected ziemlich sicher ein Fest werden.



Die Gamepad-Steuerung ist zwar noch nicht perfekt, spielt sich aber schon jetzt überraschend gut und geschmeidig. Für uns der heimliche Star der Neuauflage!


Dank einer neuen Zoom-Funktion könnt ihr euch die vielen optischen Details und grafischen Verbesserungen nun auch aus der Nähe betrachten.

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: Sommer 2021

Resident Evil: Re:Verse

Capcom versucht es erneut mit einem Multiplayer-Titel aus der Resident-Evil-Reihe – und verschiebt ihn kurz vor dem Start noch einmal.

Von: Jonas Höger & Lukas Schmid

Nach der geschlossenen Beta Ende Januar öffnete Capcom für den Multiplayer-Ableger Resident Evil: Re:Verse jetzt Tür und Tor für alle Interessierten in einer offenen Beta. Zwischen dem 08. und dem 11. April konnten Spieler in die Rolle eines beliebten Charakters der Horrorspiel-Reihe schlüpfen und mit fünf anderen Konkurrenten um ihr Überleben kämpfen. Die Beta war auf Steam, PlayStation 4 und Xbox One verfügbar, wer eine Current-Gen Konsole besitzt, durfte die entsprechende Variante für die Vorgängerkonsole spielen.

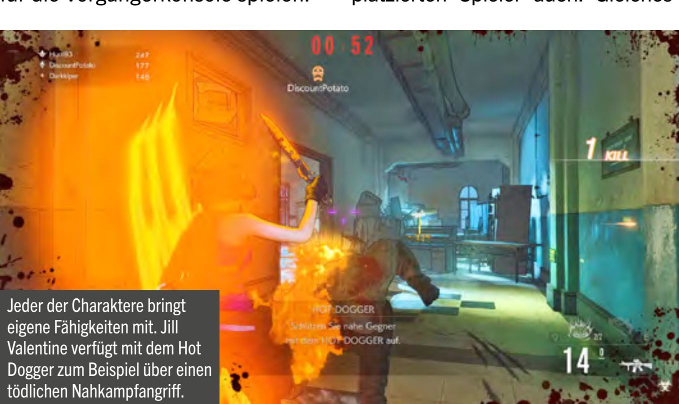
Klassische Deathmatch-Partien

Das Spielprinzip von Resident Evil: Re:Verse ist, zumindest war dies in der Beta der Fall, denkbar simpel. Mit Deathmatch war nämlich nur ein Modus spielbar, als einzige Map gab es das Raccoon City Police Department, kurz R.P.D, bekannt aus dem zweiten Teil der Hauptreihe. Fünf Spieler wählen dabei vorab einen der beliebten Charaktere des Franchises und müssen dann versuchen, in fünf Minuten so viele Kills zu holen wie möglich. Andauernde Kill-Serien bringen mehr Punkte, das Besiegen der drei bestplatzierten Spieler auch. Gleiches gilt, wenn ihr den Spieler zur Strecke bringt, der euch zuvor besiegt hat. Bei einer Niederlage bekommt ihr Punkte abgezogen und wer nach Ablauf der Zeit die meisten gesammelt hat, gewinnt.

Neben bekannten Protagonisten wie Chris Redfield, Leon S. Kennedy, Claire Redfield und Jill Valentine stehen mit Ada Wong und Hunk auch beliebte Nebencharaktere zur Auswahl. Jede der Figuren hat dabei zwei aktive Fähigkeiten sowie eine passive Kraft, die sie im Überlebenskampf unterstützen sollen. Jill Valentine kann durch das Platzieren zweier Landminen beispielweise die Umgebung kontrollieren, während Hunk durch seine Möglichkeit zur Tarnung eher aus dem Schatten zuschlägt. Jeder der Charaktere hat neben einer Standardwaffe mit unendlich Munition auch noch eine individuelle Variante, deren Munitionsvorrat begrenzt ist. Rennen könnt ihr zwar nicht, dafür wird eure Mobilität durch eine Ausweichrolle erweitert.

Monstermäßiger Spaß

Aber es bleibt nicht lange menschlich. Segnet ihr im Spiel das Zeitliche, verwandelt ihr euch nämlich in eine der furchterregenden Bio-



Jeder der Charaktere bringt eigene Fähigkeiten mit. Jill Valentine verfügt mit dem Hot Dogger zum Beispiel über einen tödlichen Nahkampfangriff.

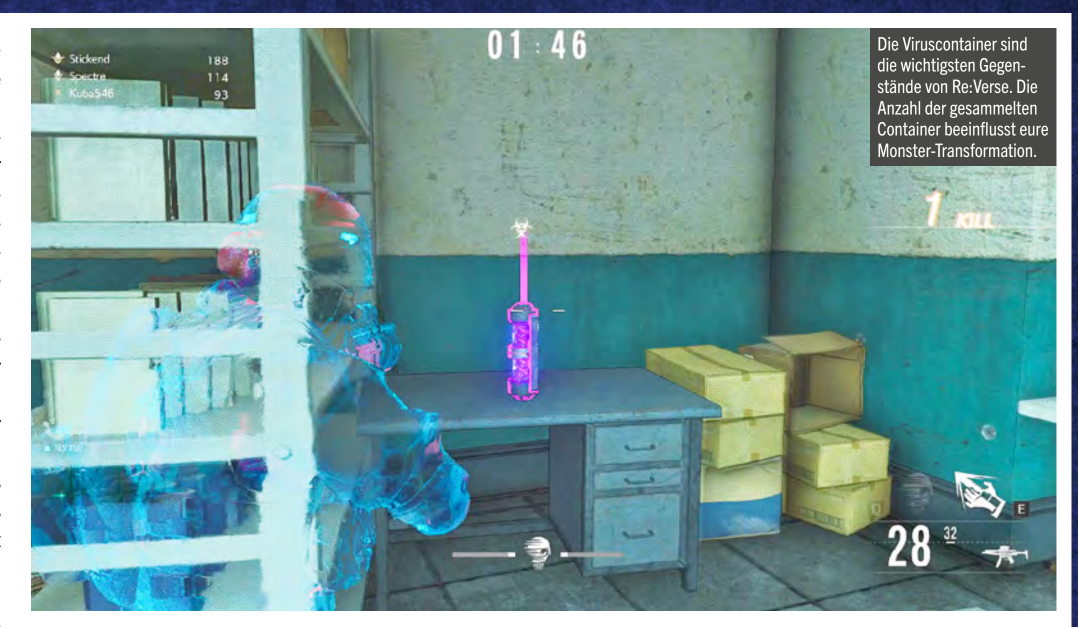


Vorsicht blutig: Getreu der Hauptreihen-Tradition geht es auch in Re:Verse ziemlich eklig zu. Hier sieht man einen explodierten Molded.

waffen aus der Hauptreihe. Welche das ist, hängt davon ab, wie viele Viruscontainer ihr vor dem Ableben in eurer menschlichen Gestalt eingesammelt habt. Ohne Container reicht es gerade mal für einen dicken Molded, der eher lahm unterwegs ist, sich dafür aber mit ordentlich Durchschlagskraft selbst in die Luft sprengen kann.

Mit einem Viruscontainer erhaltet ihr die Kontrolle über Hunter Gamma mit seinem gewaltigen Maul, oder über das Oberhaupt der Baker-Familie, Jack. Genau wie bei den grausigen Kreaturen Nemesis und Super Tyrant, für die ihr jeweils zwei Viruscontainer eingesammelt haben müsst, entscheidet dabei der Zufall, in welches der beiden Monster ihr euch verwandelt. Die Biowaffen sind zwar deutlich stärker als ihre menschlichen Gegenspieler, dafür gibt es in der Monstergestalt aber auch weniger Punkte, wenn ihr einen Kill erzielt. Außerdem ist die monstermäßige Verwandlung zeitlich begrenzt.

Abseits der Viruscontainer gibt es aber auch noch andere Gegenstände, nach denen ihr Ausschau halten solltet. Grünes Kraut stellt beispielsweise etwas Leben wieder her und mit Munition füllt ihr eure individuelle Schusswaffe wieder auf. Nachdem eine Minute in der Runde vergangen ist, gibt es außerdem spezielle Waffen zu finden. Die haben zwar nur einen Schuss, sind dafür aber besonders effektiv. Egal ob ihr mit dem Raketenwerfer Flächenschaden verursacht oder die Gegner mit einem Elektroschocker paralysiert: Die speziellen Waffen sind in Re:Verse wichtige Werkzeuge auf dem Weg zum Sieg.



Die Viruscontainer sind die wichtigsten Gegenstände von Re:Verse. Die Anzahl der gesammelten Container beeinflusst eure Monster-Transformation.

Server-Stottern trübt die Spielerfahrung

Technisch war Resident Evil: Re:Verse in der Beta ein durchwachsenes Erlebnis. Wenn man erfolgreich eine Runde mit vier anderen Spielern gefunden hat, lief der Multiplayer ziemlich rund. Keine Drops in der Bildrate oder Verbindungsabbrüche. Leider liegt die Betonung auf „wenn". Denn pro gefundenem Match gab es ungefähr zehn Spielersuche, die durch Verbindungsfehler im Sand verliefen. Laut Info im Spiel lag das an einer fehlerhaften Internetverbindung. Da die aber sonst reibungslos lief, darf man die Abbrüche wohl eher den spieleigenen Servern anlasten.

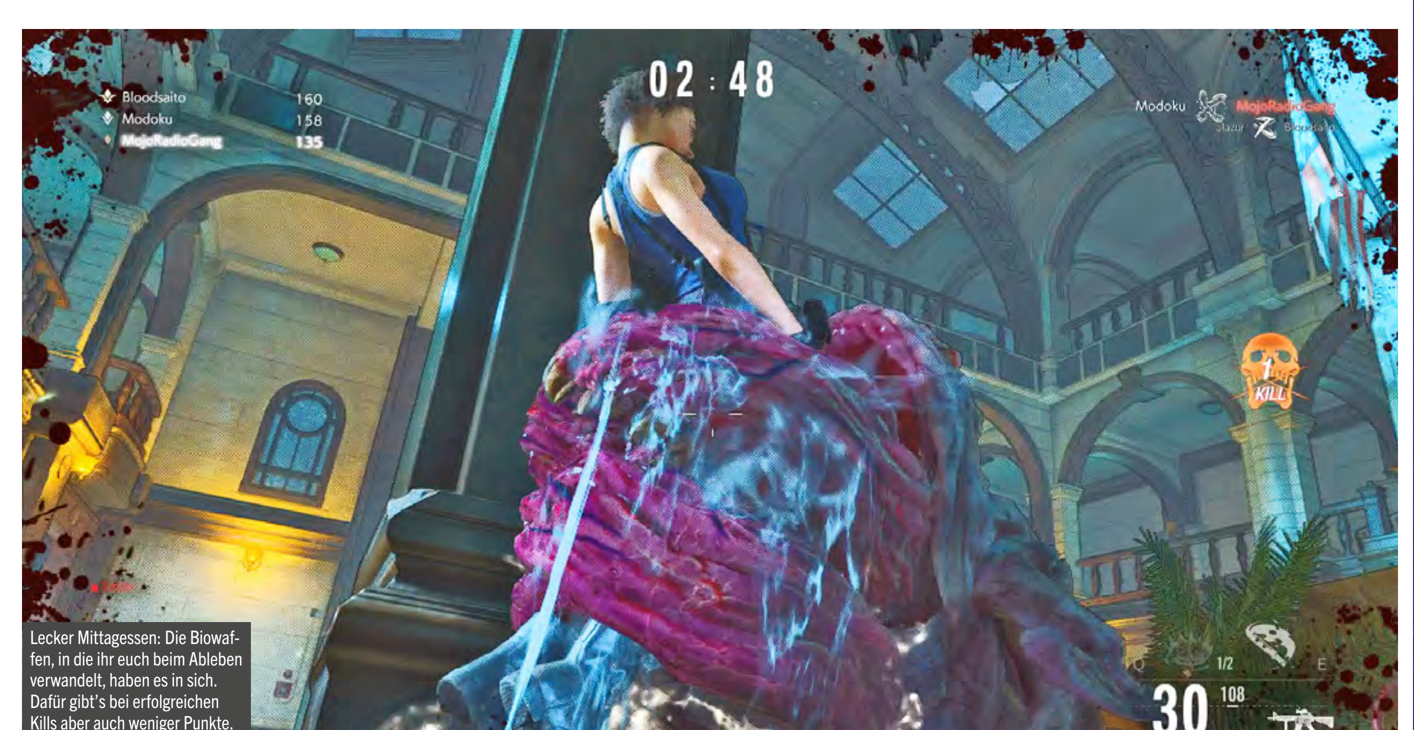
Diese Befürchtung bestätigte Capcom schon am ersten Tag der Beta auf Twitter, da kam es zu massiven Ausfällen inklusive einer spontan eingeleiteten Downtime für Serverarbeiten. Hoffen wir, dass sich diese Situation beim Launch des Spiels nicht wiederholt. Denn zehn Minuten auf eine Runde warten zu müssen, ist auf Dauer ganz schön nervig.

Resident Evil: Re:Verse sollte passend zu Resident Evil: Village erscheinen und für dessen Käufer gratis sein, mittlerweile hat Capcom den Mehrspieler-Shooter jedoch auf „Sommer 2021" verschoben. Bleibt abzuwarten, wie viele Wochen wir uns also noch gedulden müssen. ❑

JONAS MEINT

„Unterhaltsam, aber es mangelt an Abwechslung"

Mir hat die Beta zu Resident Evil: Re:Verse überraschend gut gefallen. Die Runden liefen flüssig (wenn sie denn liefen) und bis auf die Server-Schwierigkeiten ohne technische Probleme. Der Mix aus Mensch und Monster funktioniert gut: Die Biowaffen sind zwar ziemlich stark, sind aber in Sachen Mobilität etwas eingeschränkt, insgesamt wirkt also alles einigermaßen ausbalanciert. Ich mache mir nur etwas Sorgen um eine langfristige Motivation: So kurzweilig wie die Multiplayer-Schießereien auch waren, es fehlt an Abwechslung. Maps wird es zum Launch sicher mehrere geben, das würde ich mir in Bezug auf Modi auch wünschen. Denn auf Dauer nur Deathmatch ist ganz schön eintönig.



Lecker Mittagessen: Die Biowaffen, in die ihr euch beim Ableben verwandelt, haben es in sich. Dafür gibt's bei erfolgreichen Kills aber auch weniger Punkte.

Etwas Days Gone, etwas DayZ, etwas The Last of Us – das ist The Day Before.

Genre: Survival
Entwickler: FNTASTIC
Hersteller: MyTona
Termin: 2021

The Day Before

Zombies, Survival, Open World und Multiplayer. Die Einzelteile von The Day Before hat man schon zu Hauf gesehen, aber gelingt den Machern daraus auch ein stimmiges Gesamtpaket?

Von: David Benke

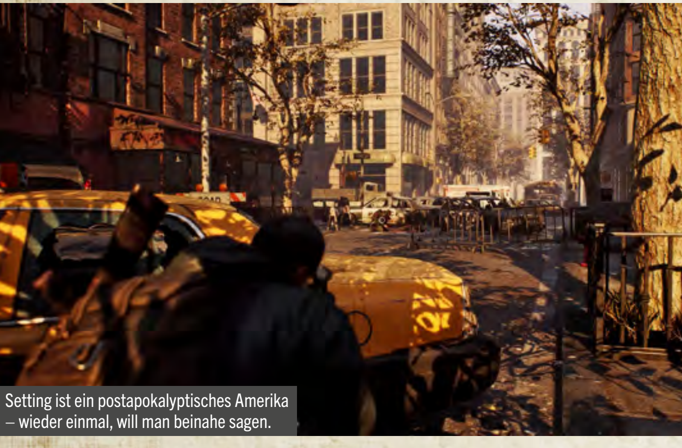
Wir haben vor, das MMO-Survival-Genre auf ein ganz neues Level zu bringen – nicht weniger versprachen die Entwickler von FNTASTIC, als sie im Januar dieses Jahres ihr neues Werk The Day Before ankündigten. Eine gewagte Aussage, besonders mit Blick auf die nicht gerade spärliche Konkurrenz, aber das russische Studio hatte tatsächlich einen ansehnlichen Trailer im Gepäck, um die ambitionierten Ziele auch zu untermauern: Fünf Minuten voll Grafikpracht, packender PvP-Gefechte, Open-World-Erkundung und Überlebenskampf in der Postapokalypse schindeten ordentlich Eindruck – schürten aber auch einige Zweifel. Ist The Day Before vielleicht zu schön, um wahr zu sein?

Vergangene Woche haben die Macher nun im Rahmen einer großen Gameplay-Enthüllung eine gute Viertelstunde Ingame-Material nachgereicht. In der Vorschau schauen wir uns das mal etwa näher an, fassen die wichtigsten Aussagen zusammen, die die Verantwortlichen im Rahmen diverser Interviews getätigt haben und versuchen uns schließlich an ein paar Antworten: Was verspricht The Day Before eigentlich und wie glaubhaft ist das alles?

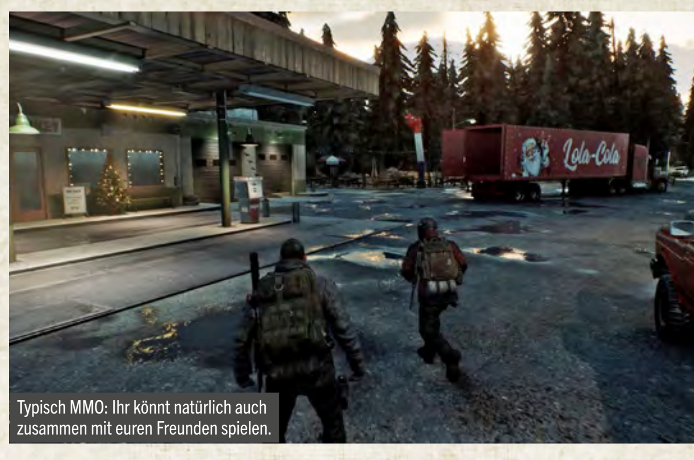
The end of the World as we know it

Aber der Reihe nach, worum geht es eigentlich: The Day Before ist ein Open-World-Survival-MMO angesiedelt in einem postapokalyptischen Amerika, das nach einer Pandemie – man will fast sagen: wieder einmal – von fleischfressenden Infizierten überrannt wird. Ressourcen sind knapp, die Welt um euch herum gnadenlos. Die wenigen Überlebenden töten sich gegenseitig, um Nahrung, Waffen und Autos zu erbeuten. Ihr wacht nun alleine und ohne jegliche Erinnerungen mitten in diesem Schlamassel auf und begebt euch auf die Suche nach Antworten.

In Sachen Gameplay kombiniert der Titel dabei lustig Elemente aus The Divsion, Days Gone, DayZ und The Last of Us. Heißt: Euch erwarten PvE- aber auch PvP-Elemente. Auf der einen Seite prügelt ihr euch also mit unterschiedlichsten Arten von „realistischen" Zombies – auf


Setting ist ein postapokalyptisches Amerika – wieder einmal, will man beinahe sagen.


Die Welt von The Day Before wurde von einer Infektion ins absolute Chaos gestürzt.



Typisch MMO: Ihr könnt natürlich auch zusammen mit euren Freunden spielen.


Das Ballern fühlte sich noch nicht wirklich befriedigend an, es fehlte der letzte Bums.

mutierte Freaks wie die Bloater oder Shambler aus The Last of Us müsst ihr also verzichten. Auf der anderen Seite beweist ihr euch gegen andere menschliche Spieler. Dabei seid ihr, anders als etwa in Massive Entertainments Loot-Shooter, nicht auf eine Dark Zone begrenzt. Stattdessen könnt ihr überall auf Live-Mitspieler treffen, mit denen ihr euch zusammentun oder gegenseitig die Köpfe einschlagen könnt.

In den gezeigten Gameplay-Szenen sah das bisher aber noch ein wenig unrund aus. Die Zielmechanik wirkte irgendwie schwammig und die Ballistik mehr als fragwürdig. Rückstoß oder ein spürbarer Unterschied zwischen Sturmgewehr, Schrotflinte oder Pistole ließen sich nicht ausmachen. Und auch in Sachen Trefferfeedback war durchaus noch Luft nach oben: Getroffene Zombies taumelten nicht zurück oder verloren Gliedmaßen, sondern sackten nach ein paar Schüssen einfach in sich zusammen. Das wirkte eher unbefriedigend, den Waffen fehlte der letzte Bums – auch in Sachen Sounddesign.

Ein bisschen Shooter, kein bisschen RPG

Dafür versprechen die Macher immerhin ein breites Arsenal: Für die vielen Scharmützel stehen euch diverse Primär-, Sekundär- und Nahkampfwaffen zur Verfügung. Auf ein Farbcode-basiertes Seltenheits-System wird dabei verzichtet, jedes Item und jede Waffe soll realistisch im Spiel vertreten sein. Eine leichte Schutzweste hält also nur Pistolenbeschuss stand, tolle neue Stiefel bieten euch keinerlei Rüstungsboost. Das soll für ein möglichst authentisches und immersives Spielerlebnis sorgen.

Passend dazu kommt The Day Before auch komplett ohne ein Level-System für eure Charaktere aus. „Wir wollen, dass sich jeder Spieler, ungeachtet seiner Spielzeit, auf Augenhöhe mit einem Anfänger befindet", erklärten die Entwickler im Interview mit VGTimes.ru. Die Kräfteverhältnisse sollen so ausgeglichen bleiben, Neueinsteiger sollen nicht zum Freiwild verkommen. Auch die spielerische Freiheit war für FNTASTIC von Bedeutung: „Es ist uns wichtig, dem Spieler ein maximales Eintauchen in die postapokalyptische Welt zu ermöglichen, ohne durch Klassen und Charakterparameter eingeschränkt zu sein."

Fortschritte macht ihr stattdessen nur hinsichtlich eures Rufs. Der schaltet euch in der Woodberry Survivor Colony, einem der wenigen, von NPCs bewohnten Camps, neue Missionen frei. Darüber hinaus dient die Siedlung auch als Rückzugsort und Social Hub, in dem ihr mehr über die Welt erfahren oder euch mit anderen Spielern treffen könnt. Laut eines Artikels der italienischen Seite everyeye.it wird sich das Lager dabei stetig verändern und im Laufe der Ereignisse verschiedene Transformationen durchlaufen. Im Dezember erwartet euch etwa stimmungsvolle Weihnachtsdeko.

Ausrüstung in The Day Before ist nicht in verschiedene Seltenheitsstufen unterteilt.

Loot ist überlebenswichtig, daher solltet ihr wirklich jeden Ort auf Vorräte untersuchen.



Gefundene Materialien lassen sich im Crafting-Menü zu neuen Items verarbeiten.

Wie es sich für einen Survival-Titel gehört, müsst ihr auch essen, trinken und schlafen.

Jäger, Sammler, Bastler

Die Möglichkeit, eigene Basen zu errichten, wird es hingegen wohl nicht geben. Die Entwickler haben sich aber eine Art Alternative offengelassen. Gut möglich also, dass ihr unterwegs kleine behelfsmäßige Lager bauen können, um die Nacht zu überleben, aber nichts Dauerhaftes im Rust-Stil. Als Ausgleich für den fehlenden Basisbau dient das Crafting. Das erlaubt es euch, mit in der Spielwelt gefundenen Materialien Medikits und andere simple Verbrauchsgegenstände zu basteln. Im Inventar des Protagonisten konnte man im Trailer allerdings auch diversen Plunder entdecken, beispielsweise Uhren und Comics. Es wird also vermutlich auch Gegenstände geben, die einzig zum Verkauf gedacht sind und bei Händlern gegen ordentliches Equipment getauscht werden können.

So ausgerüstet könnt ihr euch dann den Gefahren der Umwelt stellen: Neben Zombies und menschlichen NPCs will euch nämlich auch die Natur selbst ans Leder. The Day Before beinhaltet diverse Survival-Elemente. Euer Charakter muss stets auf seine Körpertemperatur sowie seinen Wasser- und Energiehaushalt achten, um nicht Gefahr zu laufen, vorzeitig den Löffel abzugeben. „Es gibt eine Menge beeindruckender Mechaniken im Spiel, die den Überlebensprozess wirklich interessant und spaßig machen“, so die Entwickler. Die Nachschubfrequenz soll dabei so komfortabel wie möglich gestaltet werden, ihr müsst also nicht alle zwei Minuten einen Müsliriegel verdrücken. Auch das User Interface will man möglichst subtil halten.

Open World im Division-Stil

Angesiedelt ist das alles in einem Setting, das The Division nicht ganz unähnlich scheint. Einige gehen sogar so weit, es als einen billigen Abklatsch von Ubisofts Loot-Shooter bezeichnen. Ein Vorwurf, auf den die Entwickler natürlich eine passende Antwort parat haben: „Wir haben uns für Amerika entschieden, weil wir glauben, dass es seine eigene, einzigartige Hollywood-Atmosphäre hat“, erklärten die Macher im Interview mit VGTimes.ru. „Aber wir versuchen nicht, die Kopie von etwas anderem zu erstellen.“ Das zeigt sich unter anderem auch daran, dass ihr nicht auf eine Metropolregion beschränkt seid, sondern auch ländlichere Außenbezirke mit Wäldern und verschneiten Bergen erkunden dürft. Die warten nicht nur mit einem dynamischen Tag-Nacht-Zyklus auf, spannend sind auch die stetig wechselnden Wetterverhältnisse: Eine leichte Brise wechselt sich mit einem Regensturm ab, der den Kampf erschwert und dazu zwingt, in einem Geschäftszentrum Schutz zu suchen. Das verleiht The Day Before eine gewisse Unberechenbarkeit, aber auch eine zusätzliche taktische Komponente. Ihr könnt beispielsweise abwägen, ob ihr Feinde lieber offen im grellen Ta-

In Sachen Welt-Design ist eine Ähnlichkeit zu The Division nicht von der Hand zu weisen.

geslicht konfrontiert oder im nächtlichen Schneegestöber überrascht. Schleichen ist immer eine valide Option, um das Hör- und Sehvermögen eurer Feinde auszutricksen.

Die komplette Welt soll zudem wahlweise zu Fuß oder mit Fahrzeugen erkundbar sein. Diese umfassen nicht nur normale Autos, sondern auch gepanzerte Wagen, deren Spritverbrauch allerdings ziemlich beachtlich ausfällt: Bei einer Netto-Fahrzeit von knapp 2:40 Minuten, wird in der Demo beinahe eine halbe Tankfüllung verblasen. Hier sollten die Macher nochmal etwas nachjustieren, ebenso wie bei der Fahrphysik. Die wirkte noch etwas arcadig, die Fortbewegung auf schlammigem Untergrund sah in Snowrunner beispielsweise schon deutlich eindrucksvoller aus. Apropos Aussehen: Trotz netter Grafik der Unreal Engine 4 und bereits geplantem Support von Ray Tracing und NVIDIA DLSS: Clipping-Fehler, Pop-Ins und fehlende Animationen sollten im fertigen Spiel auch besser der Vergangenheit angehören.

Wer sich in der Deckung eines Weizenfelds anschleicht, kann Kämpfe gänzlich umgehen.

Eurch erwartet ein Fuhrpark, mit dem ihr auch die ländlichen Außenbezirke erkundet.

Über allen Zweifel erhaben?

Sofern The Day Before denn jemals in seiner angepriesenen Form erscheint. Denn bereits seit dem ersten Ankündigungstrailer wird das Survival-MMO mit viel Skepsis beäugt – nicht nur, weil es schon fast zu schön ist, um wahr zu sein, sondern auch, weil die Macher nicht unbedingt den vertrauenswürdigsten Eindruck hinterließen: Streams mussten wegen „technischer Probleme“ kurzfristig verschoben werden. Interviews mit dem russischen Studio lesen sich immer verdächtig gleich, hier und da konnte zudem schon nachgewiesen werden, dass Soundeffekte und Assets eins-zueins aus entsprechenden Datenbanken übernommen wurden.

Ja und dann wäre da eben noch der Umstand, dass FNTASTIC jetzt nicht unbedingt die glorreichste Firmenhistorie hat: Bisher machte das Studio, das 2015 in Jakutsk gegründet wurde, vor allem durch seine beiden Multiplayer-Survival-Titel Dead Dozen und The Wild Eight auf sich aufmerksam. Aber nicht etwa, weil diese besonders gut wären, sondern weil deren Support bereits nach wenigen Monaten eingestellt wurde und sie heute quasi komplett ausgestorben sind. Da fällt es einem schwer zu glauben, dass das „größte Projekt der Firmengeschichte“ tatsächlich Realität werden könnte - 70 Mitarbeitern und kolportieren 16.800 Arbeitsstunden zum Trotz.

Aber wer weiß, vielleicht werden den Studiogründer Ed und Aisen Gototsev uns Zweifler ja noch dieses Jahr Lügen strafen. Der Release von The Day Before ist nämlich bereits für das zweite Quartal 2021 geplant. Aktuell findet sich nur eine Steam-Seite zu dem Survival-MMO, über mögliche Portierungen für PS4 und Xbox One, geschweige denn eine Next-Gen-Version wurde indes noch kein Wort verloren. „Wartet auf eine besondere Ankündigung“, hieß es von Studioseite lediglich. Na gut, dann warten wir mal …



Zombies hin oder her, der wahre Feind in The Day Before bleibt natürlich der Mensch.

DAVID MEINT



„The Day Before ist mit Vorsicht zu genießen.“

Bei einigen russischen Spiele-Produktionen muss man ein wenig vorsichtig sein. Das hat sich schon bei Atomic Heart gezeigt: Seit fast vier Jahren angekündigt, lässt das noch immer auf sich warten und Spieler daher regelmäßig an dessen tatsächlicher Existenz zweifeln. Entsprechend begegne ich auch The Day Before weiterhin mit ein wenig Misstrauen. Dass es wirklich so erscheint, wie in bisherigen Trailern beschrieben, glaube ich erst, wenn es tatsächlich vor mir liegt. Bis dahin lässt sich nur sagen: Die Grundidee des Survival-MMOs klingt durchaus vielversprechend, der Mix aus Open World, PvP, PvE, Zombies und Überlebenskampf könnte echt launig werden. Das ist aber nach wie vor sehr viel Konjunktiv. Warten wir also einfach mal ab, was die Macher von FNTASTIC uns noch zu zeigen haben, bis zum Release soll es ja nicht mehr so weit sein …

Oblivion-Vibes: In Blackwood bekommen wir es mit Daedra-Fürst Mehrunes Dagon zu tun. Den Fiesling kennen wir bereits aus Elder Scrolls 4.

The Elder Scrolls Online
Blackwood

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax
Hersteller: Bethesda
Termin: 01. Juni 2021

Im Juni bekommen wir es mit Daedra-Fürst Mehrunes Dagon zu tun – The Elder Scrolls 4: Oblivion lässt grüßen. Doch hat Blackwood noch mehr zu bieten.

Von: Karsten Scholz

Allzu lange müssen wir uns nicht mehr gedulden, bis das neue Kapitel Blackwood für The Elder Scrolls Online erscheint. Auf PC, Mac und Stadia ist es am 01. Juni so weit. Am 08. Juni folgen dann Playstation und Xbox. Wir durften uns die wichtigsten Neuerungen bereits anschauen und Creative Director Rich Lambert mit Fragen löchern. Auf den folgenden vier Seiten können wir euch daher im Detail verraten, was euch im Dunkelforst erwartet.

Die neue Zone Dunkelforst

Seit der Ankündigung im Januar wissen wir, dass uns Blackwood in den Dunkelforst führen wird, in dem wir es mit den daedrischen Truppen von Mehrunes Dagon zu tun bekommen. Wer The Elder Scrolls 4: Oblivion gespielt hat, kennt den Fürsten der Zerstörung bereits. Genau wie einige der Orte im Dunkelforst wie die kaiserliche Stadt Leyawiin mit ihrer beeindruckenden Kapelle und der imposanten Burg, die über allem thront. Da TESO deutlich vor der Handlung des RPG-Klassikers von 2006 spielt, erwartet uns aber nicht nur Bekanntes. In Leyawiin betreten wir etwa Bereiche, die 800 Jahre später überflutet sind, in denen sich jetzt jedoch Marktplätze befinden und Kaufleute tummeln.

Leyawiin ist dabei nicht nur die größte Stadt in Blackwood, sie fungiert für uns auch als Main-Hub für unser Abenteuer. Hier finden wir viele Questgeber, Handwerksstationen, Händler, die Bank und andere Dienstleistungen. Zum Grund unseres Besuchs wollen wir euch jedoch noch nichts verraten. Nur so viel: Die Handlung mit all ihren vollvertonten Quests soll uns etwa 30 Stunden in Atem halten.

Im Zuge des Blackwood-Abenteuers reisen wir übrigens auch zu einem Ort, den wir seit Elder Scrolls: Arena aus dem Jahr 1994 nicht mehr besucht haben: Gideon. Die Stadt wirkt auf den ersten Blick wie eine imperiale Siedlung, doch haben dort die Argonier das Sagen. Auch in anderen Bereichen der Spielwelt treffen die unterschiedlichen Einflüsse der Kulturen aufeinander. Kein Wunder. Im Norden vom Dunkelforst liegt das kaiserliche Cyrodiil, im Westen Schwarzmarsch, die Heimat der Argonier, und im Südosten gelangt ihr zu den in Elsweyr beheimateten Khajiit. Die Vielfalt spiegelt sich auch in den Biomen wider: Wir durchstreifen zerfallene Ruinen, unwirtliche Sümpfe oder die sommerlichen Laubwälder des Nibentals. Der Dunkelforst soll eine vergleichbare Größe wie die Zonen aus Summerset und Elsweyr besitzen.



Abwechslung fürs Auge: Der Dunkelforst besteht aus verschiedenen Biomen. Wir waten durch Sümpfe, erkunden Ruinen und durchstreifen Laubwälder.



Nostalgie-Trip: Die Stadt Leyawiin dürften alle Oblivion-Veteranen kennen. In der Handlung von Blackwood spielt sie eine zentrale Rolle.

Portale ins Reich des Vergessens
Auch wenn die Handlung von Blackwood vor allem im Dunkelforst spielt, werden wir dennoch ab und an die Totenländer von Mehrunes Dagon betreten. Und zwar immer dann, wenn wir in der neuen Zone über ein Portal ins Reich des Vergessens stolpern. Anders als die bisherigen Weltereignisse werden die Portale nicht auf der Karte markiert. Stattdessen tauchen sie zufällig im Dunkelforst auf. Wir müssen in der Wildnis also unsere Augen offen halten. Wenn wir so ein Portal gefunden und durchschritten haben, landen wir in einem Bereich der Totenlande, der es von der Größe her mit einem öffentlichen Dungeon aufnehmen kann. Spannend: Es gibt mehrere potenzielle Startinseln, sodass wir nie genau wissen, wo wir ankommen und wie unser Weg im Folgenden aussieht. Unser Ziel ist in jedem Fall aber ein Turm auf der zentralen Insel. Auf dem Weg dorthin treffen wir auf Daedra, Kultisten und sogar Mini-Bosse. Am Ende erwartet uns und die anderen Spieler dann eine finale Schlacht. Gelingt der Sieg, erhaltet wir Beutestücke, kehren nach Dunkelforst zurück und schließen das Portal.


Dynamisches Duo: Dürfen wir vorstellen, die beiden neuen Gefährten Bastian und Mirri. Welchen Kämpfer nehmt ihr mit auf eurer Abenteuer?

Nie mehr allein: Die Gefährten
Egal welchen Herausforderungen wir uns im Dunkelforst stellen wollen, wir sind nicht auf uns allein gestellt. Dank des neuen Gefährtensystems dürfen wir einen NPC-Kämpfer mit ins Abenteuer nehmen. Einzig im PvP sowie in den Solo-Arenen wie dem Grund des Vateshran sind die Gefährten nicht erlaubt. Und ja, das schließt Welt-Events genauso ein wie Verliese oder 12-Spieler-Prüfungen. Zum Launch von Blackwood stehen uns mit Bastian und Mirri zwei unterschiedliche Gefährten zur Verfügung (weitere könnten im Laufe der Zeit folgen). An unserer Seite kämpfen die Verbündeten jedoch erst, wenn wir die jeweils zugehörige Questreihe abgeschlossen haben. Dann können wir die Gefährten wie einen Begleiter oder ein Reittier herbeirufen oder wegschicken. Das Item für die Beschwörung finden wir im neuen „Sammlung“-Reiter „Verbündete“ und lässt sich in den Schnellzugriff legen.

Doch wie funktioniert das genau? Nun, nehmen wir mal an, ihr seid mit drei anderen Spielern in einem Verlies unterwegs. Ein Spieler haut plötzlich ab und ihr schaut im ersten Moment doof aus der Wäsche. Doch dann ruft einer der drei Verbleibenden seinen Gefährten herbei, verpasst diesem die Skills, um die freigewordene Rolle (Tank, Schadensexperte oder Heiler) zu übernehmen und ihr könnt weiter machen. Dabei habt ihr die Wahl, ob ihr via Gruppensuche derweil nach einem vierten Mitspieler suchen wollt (euer Gefährte verschwindet, sobald Spieler Nummer 4 im Verlies auftaucht) oder ob ihr euch die Suche spart und es gleich mit dem Gefährten bis zum Ende probiert.

Ihr könnt euch aber auch von vorneherein mit einem Freund zusammenschließen, um ein Verlies im Duo zu bewältigen. Dann beschwört jeder einen Gefährten herbei. Oder ihr füllt im 12-Spieler-Raid den freien Platz eines DDs mit einem eurer Gefährten oder versucht es mit der waghalsigen Kombination aus sechs Spielern und sechs Gefährten. Laut Rich Lambert werden die Recken einen erfahrenen Spieler aber auf keinen Fall eins zu eins ersetzen können. Klar, sie halten die Aggro eines Bosses, unterbrechen Angriffe oder laufen aus gefährlichen Effekten. Doch sind sie nicht in der Lage, komplexere Mechaniken sauber zu spielen oder so viel Schaden oder Heilung zu verursachen, wie Spieler, die das Maximum aus ihren Charakteren herausholen. Sie sind eine gute Option für die einfacheren Schwierigkeitsgrade, um Bosse und Herausforderungen kennenzulernen oder einen bereits angefangenen Run zu Ende zu bringen. Mit ihnen werden wir jedoch (wahrscheinlich) nicht die härtesten Erfolge in Tamriel meistern können.

So verwaltet ihr eure Gefährten
Wenn wir den Gefährten beschworen haben, verhält er sich auf den


Anders als in Greymoor erwarten uns in Blackwood nur wenige unterirdische Bereiche wie die Katakomben und Höhlen links. Meist haben wir wie oben im Bild freien Himmel über uns.


Stylisch: Schon in Elder Scrolls 4 wussten die Totenländer optisch zu beeindrucken. In Blackwood wird das nicht anders sein.


Einsteigerfreundlich: Blackwood bekommt ein eigenes Tutorial spendiert, das Neulinge in die Systeme und Mechaniken von TESO einführt.

ersten Blick wie die tierischen Begleiter. Er rennt uns hinterher, passt sich unserer Geschwindigkeit an und besitzt kein Inventar oder ein eigenes Charakterfenster. Spannend wird es jedoch, wenn wir den Mitstreiter ansprechen. Dann haben wir die Möglichkeit, unsere Beziehung zu checken oder Gefährten-Quests anzunehmen. Zudem erhalten wir über eine weitere Dialog-Option Zugriff auf das Gefährten-Menü. Auf der sich nun öffnenden Übersichtsseite fällt zuerst ein Erfahrungspunkte-Balken für das „Combat Level“ des Gefährten auf. Wann immer wir uns Erfahrungspunkte verdienen, bekommt der Verbündete ein paar Bonus-XP obendrauf, steigt irgendwann im Level und schaltet neue Fertigkeiten frei. Die maximale Stufe der Gefährten liegt bei Stufe 20.


Monströs: Die Portale ins Reich des Vergessens lassen sich nur schließen, wenn ihr den Daedra in ihren dämonischen Hintern tretet. Also ran an die Waffen!


Knackig: Hier seht ihr einen der neuen Bosse der 12-Spieler-Prüfung Felshain. Alle drei Fieslinge besitzen jeweils einen eigenen Hardmode.

Weiterhin sehen wir in der Übersicht, wie es um unseren Ruf bestellt ist. Bastian und Mirri besitzen eigene Moralvorstellungen und unsere Aktionen werden entsprechend bewertet. Wenn wir Bewohner von Tamriel via Taschendiebstahl um ihr Hab und Gut erleichtern, gibt's von Mirri als „Belohnung“ ein diebisches Grinsen. Der ehrenhafte Bastian kritisiert uns indes für den Diebstahl. Romanzen mit Gefährten stehen laut Rich Lambert auf der „Das wollen wir umsetzen“-Liste.

Über das Gefährten-Menü haben wir die Möglichkeit, den Kämpfer mit sieben Ausrüstungsteilen, drei Accessoires sowie Waffen auszustatten. Die Items besitzen unterschiedliche Qualitätsstufen und spezielle Traits, mit denen wir etwa die Abklingzeit einer Fähigkeit reduzieren oder die vom Gefährten erzeugte Heilung erhöhen.

Apropos Fertigkeiten: Die finden wir im Reiter „Skills“, und der Aufbau des Menüs erinnert an die Fertigkeitslinien unseres Charakters. Die Fertigkeiten sind auf Kategorien wie Schaden, Heilung, Tank. Schwere Rüstung, Zweihandwaffe oder Kriegergilde aufgeteilt. Wir haben dabei die freie Wahl, welche fünf Skills (plus Ultimate) wir in die Fertigkeitsleiste packen. Beachten müssen wir nur, dass a) alle Fertigkeiten unterschiedliche Abklingzeiten auslösen und b) wir über die Position die Priorisierung bestimmen (die Fertigkeiten werden von links nach rechts mit fallender Priorität ausgelöst).

Im dritten und letzten Reiter bestimmen wir schließlich, ob der Gefährte ein Kostüm tragen soll und auf welches Reittier er steigt, wenn wir auf dem Mount Platz nehmen.

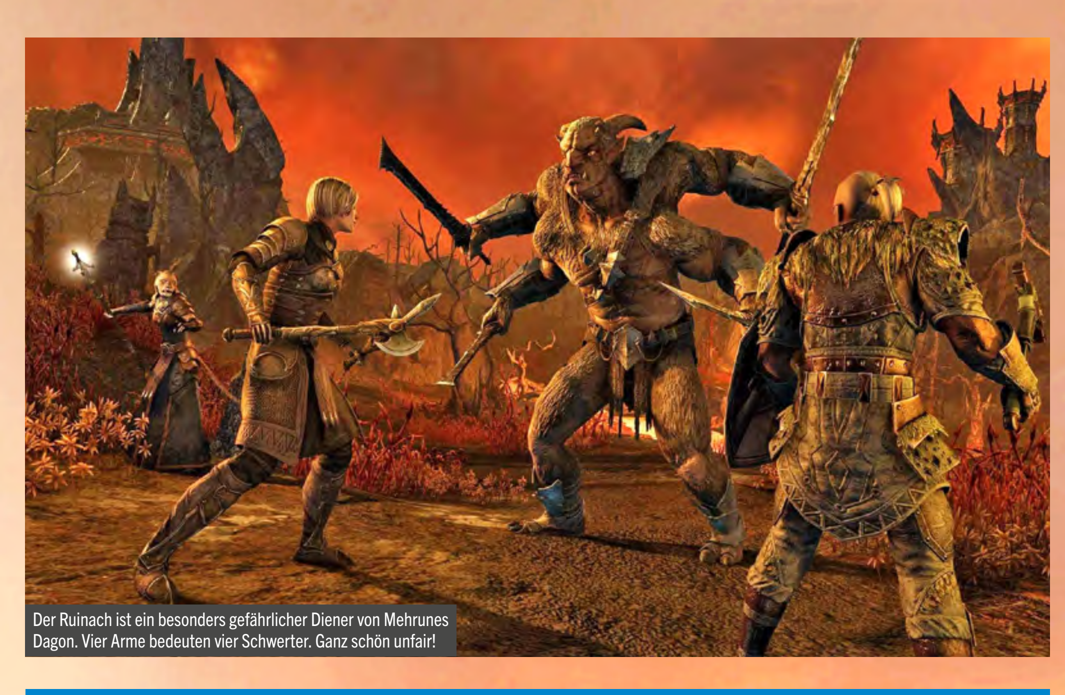
Die neue Prüfung Felshain

Mit Blackwood wird es nicht nur neues Futter in Form von Quests

und Welt-Herausforderungen geben. Auf uns wartet auch eine neue 12-Spieler-Prüfung. Felshain soll drei einzigartige Bosse bieten, die jeweils einen eigenen Hardmode mitbringen. Als Belohnung gibt's nicht nur mächtige Ausrüstungsteile, Titel und kosmetische Beute. Wer alle Erfolge meistert, erhält zudem ein neues Reittier. Leider konnte uns Rich Lambert das neue Mount noch nicht zeigen, und es gab auch keine Details zu den Bosskämpfen. Nur so viel: Die Designer haben offenbar etwas umgesetzt, von dem der Creative Director bis vor kurzem sicher war, dass das so in der Engine von TESO gar nicht funktionieren kann. Ihr dürft also gespannt sein.

Die Bestrebungen

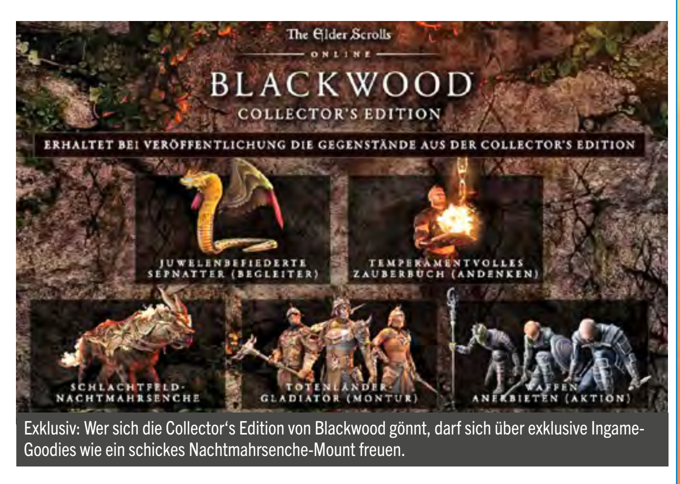
Parallel zu Blackwood wird das kostenlose Update 30 erscheinen. Das Highlight-Feature des Patches sind für uns ganz klar die Bestrebungen. Dabei handelt es sich um tägliche sowie wöchentliche Aufgaben, die wir accountweit abschließen können, um uns Erfahrungspunkte, Gold und eine neue Währung mit dem Namen „Siegel der Bestrebungen" zu verdienen. Die Aufgaben durchziehen die verschiedensten Bereiche des Spiels wie Quests, PvP oder die Handwerke. Mal sollen wir Items der Verzaubern-Skill-Linie herstellen, mal zwei gefährliche Gegner umhauen, drei Verliese meistern oder einen Boss in einer bestimmten Region besiegen. Wir brauchen aber immer nur einen Teil der angebotenen Aufgaben zu meistern, um die übergeordnete Belohnung für den Tag oder die Woche zu erhalten. Die neue Währung investieren wir dann in den Kauf von Items, die es sonst nur über die aktuellen Kronenkisten gibt. Es ist also erstmals möglich, sich Inhalte aus Kronenkisten über Ingame-Aktivitäten zu verdienen. Prima!


Der Ruinach ist ein besonders gefährlicher Diener von Mehrunes Dagon. Vier Arme bedeuten vier Schwerter. Ganz schön unfair!

BLICK ÜBER DEN TELLERRAND: DIE „CONSOLE ENHANCED"-VERSION

Pünktlich zum Konsolen-Release von Blackwood und Update 30 am 08. Juni soll die neue optimierte Konsolenversion für The Elder Scrolls Online zum Download bereitstehen. Die Entwickler versprechen Next-Gen-Grafik!

Wer TESO bereits für die PS4 gekauft hat, darf sich auf Playstation 5 am 08. Juni über das kostenlose Upgrade auf die „Console Enhanced"-Version freuen. Die Entwickler versprechen visuelle Verbesserungen für Lichteffekte, Schatten und Reflektionen. Auch bei der Texturauflösung, der Sichtweite, den Filtern und beim Anti-Aliasing wird sich einiges in Tamriel tun. Ihr könnt auf den neuen Konsolen zwischen zwei Modi wählen: Der Fidelity-Modus versorgt euch auf der Xbox Series X und PS5 mit 4k und 30 Bildern pro Sekunde. Im Performance-Modus erwarten euch dagegen eine Auflösung von 1440p und knackige 60 Bilder pro Sekunde.



Exklusiv: Wer sich die Collector's Edition von Blackwood gönnt, darf sich über exklusive Ingame-Goodies wie ein schickes Nachtmahrsenche-Mount freuen.

Was kommt noch mit Update 30?

Update 30 hat noch mehr zu bieten. Beispielsweise das neue Tutorial, das Neulinge mit den grundsätzlichen Mechaniken und Systemen von TESO vertraut macht und schließlich in einem Portalraum mündet, in dem wir erstmals entscheiden dürfen, welche Geschichte wir zuerst angehen wollen. Ein NPC hilft uns dabei, die richtige Entscheidung zu treffen. Weiterhin sind Updates für den Voice-Chat der Konsolen-Version sowie für die Performance in Kämpfen geplant. Es wird neue Interface-Anzeigen für Skill-Effekte geben, außerdem wird es in Zukunft möglich sein, normale und perfektionierte Set-Gegenstände miteinander zu kombinieren und so die zugehörigen Set-Boni zu aktivieren. Oh, und wir sollen entscheiden können, welche Titelmusik im Hintergrund läuft. ❑

Vorsicht vor den Todspringern im Dunkelforst. Ihre Zunge besitzt eine überraschend hohe Reichweite und ihre Zähne sind scharf.

KARSTEN MEINT



„Im Juni verbringe ich 'ne ganze Menge Zeit in Tamriel – Blackwood sei Dank."

Ich freu mich riesig auf Blackwood. Zum einen, weil für mich bereits die letzten Kapitel stets zu den Gaming-Highlights der jeweiligen Jahre gehörten. Zum anderen freu ich mich als alter Oblivion-Fan auf die Rückkehr in die Totenländer und den erneuten Kampf gegen Mehrunes Dagon. Vor lauter Vorfreude hab ich sogar mal wieder The Elder Scrolls 4 gestartet – ist immer noch ein tolles Game. Dazu kommt, dass Blackwood abseits der üblichen Kapitel-Neuerungen einige spannende Features im Gepäck hat. Dank des Gefährtensystems dürften Gelegenheitsspieler in Zukunft deutlich häufiger in Verliesen anzutreffen sein. Und es ist toll, dass wir uns über die Bestrebungen endlich auch Kronenkisten-Inhalte erspielen können. Schade finde ich es hingegen, dass der Portalraum nur für das neue Tutorial genutzt wird. Doch wenn das mein größtes Problem mit Blackwood ist, machen die Entwickler viel richtig.


Pathfinder ist kein Rollenspiel für zarte Gemüter. Im Kampf gegen die Dämonen geht es zur Sache.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Owlcat Games
Hersteller: Owlcat Games
Termin: 02. September 2021

Pathfinder: **Wrath of the Righteous**

Von: Matthias Dammes

Ein Rollenspiel mit einem bekannten Gerüst, aber auch neuen Ideen und vor allem mächtigen Feinden.

Drei Jahre nach dem recht erfolgreichen Pathfinder: Kingmaker wollen die Entwickler von Owlcat Games noch einen drauf setzen. Pathfinder: Wrath of the Righteous startet derzeit in die zweite Betaphase und macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Davon konnten wir uns bei einem virtuellen Event mit den Entwicklern sowie bei eigenen Spielerlebnissen in der aktuellen Beta-Version ein Bild machen. Eigentlich reicht es, wenn ihr folgendes wisst: Es gibt Dinosaurier! Als Reittier! Mit denen man in den Kampf ziehen kann! … Wie jetzt? Das lässt euch noch nicht automatisch euer Geld in Richtung Monitor werfen? Na gut, dann doch noch ein paar Sätze zum Spiel.

Hölle auf Erden

Wir befinden uns einige Jahre nach den Ereignissen von Kingmaker in einem völlig anderen Teil der Welt von Pathfinder. Es wird sich in der Fortsetzung also um völlig neue Charaktere und Geschichten handeln. Die Bewohner entlang der sogenannten Weltenwunden sind seit hundert Jahren das letzte Bollwerk gegen die Horden der Dämonen. Nun haben die Kreaturen der Hölle aber eine Offensive gestartet und erste Städte überrannt. Auch unser Held scheint schon vor dem Spielbeginn mit den Dämonen aneinander geraten zu sein. Denn für uns beginnt das Spiel, als wir schwer verwundet und bewusstlos in die Stadt Kenabres getragen werden.

Dort findet gerade ein Straßenfest statt, denn bis hierhin war der Krieg eigentlich noch nicht vorgedrungen. Aber natürlich kommt es, wie es kommen muss. Noch während wir uns nach ein wenig Heilmagie wieder aufrappeln und auf dem Festplatz umschauen, bricht plötzlich die Hölle los. Im wahrsten Sinne des Wortes. Unter der in die Stadt einfallenden Brut der Hölle ist auch ein besonders mächtiger Dämon. Dieser macht nicht nur mit einem mächtigen Drachen kurzen Prozess, der als Beschützer von Kenabres galt, sondern reißt mit seinen Waffenschlägen auch gewaltige Risse durch die gesamte Stadt. Wir fallen in eine der entstandenen Spalten, überleben aber


Als die Dämonen in die Welt einfallen, lassen diese sich auch nicht von mächtigen Drachen aufhalten.

Die Kämpfe können wahlweise rundenbasiert (hier im Bild) oder in Echtzeit mit Pause ausgetragen werden.

glücklicherweise. Nun gilt es, wieder aus diesem Schlammassel zu entkommen.

Bunte Gemeinschaft

Auf dem Weg treffen wir verschiedene andere Überlebende sowie Mitglieder der Gruppe der sogenannten Mischwesen. Diese von der Gesellschaft ausgestoßenen Kreaturen leben seit jeher in den Tiefen unter Kenabres. Bei all den Charakteren, die wir hier unten kennen lernen, sind auch erste Gefährten für unsere Abenteuer-Gruppe dabei. Wie schon im Vorgänger besteht eine Party aus bis zu sechs Figuren. Insgesamt werden im Spiel zwölf verschiedene Charaktere als Begleiter rekrutiert werden können. Von einer mysteriösen Elfe, über ein Mischwesen halb Ziegenmensch, halb Echse, bis hin zu einer lieblichen Sukkubus ist hier für jede Menge Abwechslung gesorgt.

Jeder dieser Charaktere wird über eigene Motivationen, moralische Ausrichtungen und Ansichten verfügen. In persönlichen Questreihen lernt man mehr über die Geschichte der einzelnen Figuren und entwickelt eine Beziehung zu ihnen. Ob diese eine rein zweckdienliche Zusammenarbeit ist oder echte Freundschaften und vielleicht sogar ein wenig mehr daraus entstehen, liegt natürlich wie immer am Spieler und seinem Verhalten.

Die Reaktionen der Gefährten auf die Entscheidungen des Helden sollen dabei noch deutlicher ausfallen als in Kingmaker. Wenn jemand mit unserem Vorgehen nicht einverstanden ist, macht er das auch lautstark deutlich. Ein ganz besonderer Begleiter wird zudem noch Finnean sein. Dabei handelt es sich um eine empfindungsfähige Waffe, auf die der Held im Verlauf des Abenteuers stößt. Welche Möglichkeiten sich daraus im Spiel ergeben, konnten wir leider noch nicht selbst austesten.



Als Kommandeur der Kreuzfahrer schickt man Armeen in rundenbasierten Gefechten aufeinander.

Echtzeit vs. Runden

Wie in jedem guten Rollenspiel geht es aber natürlich nicht nur um Dialoge und die Pflege der Beziehungen zu Gefährten. Alle Nase lang bekommt man es auch mit feindlichen Subjekten zu tun, die unserer Heldentruppe ans Leder wollen. Egal ob es sich dabei um Dämonen, durchgeknallte Kultisten oder beißwütige Fauna handelt, wir stellen uns der Gefahr im bekannten Pathfinder-Kampfsystem. Dabei haben wir nun jedoch die Wahl, ob wir das Geschehen in Echtzeit, die jederzeit pausierbar ist, ablaufen lassen, oder ob wir direkt in einen echten rundenbasierten Kampfmodus wechseln. Letzterer ist langsamer, aber dafür präziser in der Ausführung von Skills und Fähigkeiten.

Da auch in der Echtzeitdarstellung im Hintergrund natürlich die Berechnung auf Basis der Pen&Paper-Regeln in Runden stattfindet, ist den Entwicklern hier eine fantastische Verschmelzung der beiden Spielmodi gelungen. Es lässt sich nämlich jederzeit fliegend zwischen beiden Modi hin- und herschalten. Und mit jederzeit ist wirklich jederzeit gemeint. Auch mitten im Kampf kann die Kampfweise geändert werden. So kann man einen Kampf zum Beispiel zunächst im Rundenmodus beginnen, um die Kontrolle über das Geschehen zu bekommen, und sobald man sich seines Sieges sicher ist, schaltet man in den Echtzeitmodus, um den Rest des Kampfes zu beschleunigen.

Anführer des Kreuzzugs

Egal welchen Modus man bevorzugt, auch bei Pathfinder: Wrath of the Righteous gilt es, sich auf ein langes Abenteuer einzustellen. Die zweite Beta umfasst derzeit die ersten vier Akte des Spiels, die von den Entwicklern mit rund 60 Stunden Spielzeit angegeben werden. Dazu kommen noch ein fünfter Akt und das Spielfinale, so dass man für das gesamte Spiel locker mit 80-100 Stunden rechnen kann. Mit dabei ist auch wieder eine strategische Komponente, die rund 10 Prozent der Spielzeit ausmachen soll. Das sogenannte Kreuzzug-Feature ist damit also nicht ganz so dominierend wie die Königreichsverwaltung in Kingmaker.

Statt eines eigenen Reiches kommandiert der Spieler diesmal den Kreuzzug gegen die Dämonen. Im Verlauf des Spiels steigt der Held in den Befehlsrängen auf und bekommt immer mehr Aufgaben übertragen, bis er schließlich zum Oberkommandeur des Kreuzzuges wird. Als dieser gilt es, Kämpfer für die Armee zu rekrutieren, die Gebiete zu erforschen und mächtige Artefakte zu finden. Außerdem muss sich der Kommandeur um den Ausbau der Kriegsinfrastruktur kümmern. Wenn Armeen gegen Dämonen in den Kampf geschickt werden, finden diese Kämpfe in rundenbasierter Manier auf kleinen Schlachtfeldern statt. Das erinnert sehr stark an Spiele wie Heroes of Might and Magic.

Darüber hinaus haben uns die Entwickler von Owlcat Games noch diverse andere Neuerungen in Pathfinder: Wrath of the Righteous vorgestellt. Dazu gehört der eingangs schon angesprochene Kampf vom Rücken von Reittieren, dynamische Wettereffekte, die mystischen Pfade, die der Held einschlagen kann. Wie sich diese alle auf das Gesamterlebnis auswirken, nehmen wir spätestens beim ausführlichen Test des fertigen Spiels unter die Lupe. Das Potenzial für ein erneut packendes Rollenspiel-Erlebnis ist auf jeden Fall schon recht hoch. Und wie erwähnt: Dinosaurier! ❑



Lann ist einer der zwölf Gefährten. Er gehört zum sogenannten Mischvolk, was schon an seinem Äußeren gut zu erkennen ist.

MATTHIAS MEINT



„Story und Technik müssen sitzen, dann erwartet uns ein klasse Rollenspiel.“

An Kingmaker hat mir gerade der strategische Überbau besonders gut gefallen, weil es das Spiel von sonstigen Genre-Vertretern abgehoben hat. Gut also, dass die Entwickler daran, wenn auch in veränderter Form, festgehalten haben. Die rundenbasierten Taktikkämpfe zwischen Armeen sind dabei eine willkommene Abwechslung zu den zahlreichen Kämpfen, die ich mit meiner Abenteuergruppe immer wieder ausfechte. Sehr gefallen haben mir jetzt auch schon einige der Charaktere. Die Thematik mit den Dämonen und dem Kampf zwischen Gut und Böse, in dem ich mich verschiedenst positionieren kann, birgt viel Potential für Konflikte und epische Abenteuer. Was mich nach wie vor demotiviert ist das viele Lesen. Da bin ich in letzter Zeit von diversen Genre-Konkurrenten schlicht zu sehr verwöhnt worden.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Atlus
Hersteller: Sega
Termin: 25. Mai 2021

Die deutsche Übersetzung der Texte hat uns bislang überzeugt. Durch den Gebrauch von Umgangssprache wirken die Dialoge lebendig.

Shin Megami Tensei 3 Nocturne **HD Remaster**

Wir haben das Remaster des PS2-Titels mehrere Stunden gespielt – was euch im Japano-RPG auf dem PC erwartet, erfahrt ihr in unserem Vorschaubericht!

Von: Yannik Cunha & Katharina Pache

Mit Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD Remaster bringt Publisher und Entwickler Atlus einen JRPG-Klassiker von der PS2 auf die aktuellen Heimkonsolen und den PC. Wie in Persona 5, das übrigens im gleichen Universum spielt, finden wir uns in Tokio wieder. Jedoch wird schnell klar, dass sich hier in naher Zukunft einiges ändern wird, denn das Spiel läutet unkonventionell schon gleich zu Beginn das Ende der Welt ein. Wie sich unser Held im neuen Tokio schlägt und ob das Remaster von SMT 3 heutigen Standards gerecht wird, erfahrt ihr in unserer Preview!

Der Anfang vom Ende

Kommen wir also zurück zum Weltuntergang: Eigentlich wollten wir nur unsere Lehrerin Frau Takao im Krankenhaus besuchen, schnell bekommen wir aber Wind von einem Gerücht, das besagt, Dämonen seien bei einem Protest gesichtet worden und hätten Menschen getötet. Doch nicht nur dieser Umstand sorgt für Beunruhigung, denn das besagte Krankenhaus, in das wir uns begeben, scheint bis auf unsere Mitschülerin Chiaki Tachibana komplett menschenleer zu sein. Trotzdem wagen wir die Wanderung durch die monotonen, verlassenen Korridore des Krankenhauses, um besagte Lehrerin zu finden. Wir, das ist der Hauptcharakter des Spiels, ein junger Mann, dessen Namen wir bestimmen, dessen Aussehen jedoch nicht.

Letztendlich finden wir die nette Dame, nur um zu erfahren, dass sie nun die „Empfängnis" einleiten wird. Eine Cutscene und viele Fragezeichen später finden wir uns in einem völlig zerstörten Tokio wieder. Obendrein werden wir von einem Kind und einer Frau in einen Dämonen verwandelt, damit wir in dieser neuen, postapokalyptischen Welt überleben können. Zwar ähneln einige der Schauplätze ihrem Zustand von vor der Katastrophe, das meiste Drumherum gleicht allerdings eher einer Ruine als einer Stadt. Ganz alleine sind wir trotzdem nicht, denn wir können mit Geistern kommunizieren! Manchmal geben uns die toten Seelen sowie freundliche Dämonen interessante Einblicke in die Welt oder bescheren uns Items, andere Male lesen wir witzige Dialoge, aber manchmal werden wir aus den Vorträgen der Geister auch einfach nicht schlau. Rasch fällt ein Relikt aus alten Spieletagen auf: Um die Räume zu betre-



Im Maniax-DLC für SMT 3 treffen wir auf Dante aus Devil May Cry 2. In der Deluxe-Edition des Spiels sind das Zusatzpaket sowie weitere Boni enthalten.

Zwar können wir viele Dämonen für uns gewinnen, andere haben jedoch gar keinen Bock auf uns! Das Aussehen der Monster kommt Persona-Fans bekannt vor.

ten, müssen wir stets kurz einen Ladebildschirm abwarten.

Kurz gesagt: Persona

Die Kämpfe in Shin Megami Tensei hingegen spielen sich fast identisch ab wie in Persona 5, nämlich rundenbasiert. Auch hier gibt es die Mechanik, dass wir einen weiteren Zug spendiert bekommen, wenn wir die Schwäche des Gegners ausnutzen. Dies wird, wie anscheinend vieles, kaum vom Spiel erklärt – aber jetzt wisst ihr ja Bescheid. Das besondere Merkmal des Universums, des Spiels und des Kampfsystems sind jedoch die Dämonen. Diese können wir während einer Auseinandersetzung anheuern, indem wir einfach mit ihnen reden. Die einen wollen Geld, die anderen Items und manche möchten nur, dass man ihnen eine sympathische Antwort gibt.

Einmal angeheuert, stehen sie uns mit voller Kraft zur Seite. Sie unterstützen nicht nur unseren Protagonisten, sie sind zudem fester Bestandteil unseres Teams. Da wir, Genre-untypisch, keine festen Mitglieder an unserer Seite haben, wird uns viel Spielraum bei der Gestaltung des Teams geboten. Wir basteln die Truppe aus den Dämonen zusammen, mit denen wir so gut wie möglich gegen jegliche Art von Gegner gewappnet sind. Doch nicht genug der Dämonen: Wir können unsere dunklen Begleiter sogar fusionieren, um aus ihnen neue Kreaturen zu erschaffen. Dies sorgt für immense Motivation: Wir versuchen natürlich, alle Gegner zu fangen, um durch deren Kombination potenziell noch stärkere Partner zu erhalten.

Wie zuvor erwähnt sind wir außerdem selbst ein Dämon. Zwar können wir (leider) nicht mit anderen Monstern fusionieren, stattdessen aber eine dunkle Kraft namens Magatama absorbieren. Sie verleiht uns verschiedene Boni auf Attribute wie Stärke, Vitalität oder Glück. Wir müssen also gut überlegen, welche Position unser Held im Kampf bekleiden soll und demzufolge unsere Kraft wählen. Doch hier hören die Anpassungsmöglichkeiten nicht auf, denn bei jedem Aufleveln haben wir die Möglichkeit, einen Skill-Punkt selbst zu verteilen. Bevor wir also in ein Attribut investieren, müssen wir abwägen, wie wir uns spezialisieren wollen, den einzigen festen Bestandteil der Gruppe.

Für wen ist das Remaster?

Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD Remaster verspricht in den ersten drei Stunden eine interessante Story rund ums Ende und den Neuanfang der Welt. Was wir bereits jetzt mit Sicherheit sagen können ist, dass das Sammeln und Kombinieren der „Feinde“ großen Spaß und ein Gefühl von Befriedigung beschert, und zwar immer dann, wenn wir ein starkes neues Teammitglied für uns gewinnen. Ebenfalls verleihen die Extrarunden, die wir im Kampf mit etwas Planung absahnen, den Auseinandersetzungen eine zwar innerhalb der Serie bekannte, aber immer willkommene taktische Tiefe. Zudem sollte man nicht aus den Augen (oder eher Ohren) verlieren, dass die Serie jedes Mal mit einem fetzigen Soundtrack um die Ecke kommt, der sich sofort ins Trommelfell brennt, so auch bei diesem Teil.

Auf der anderen Seite merkt man dem Titel sein Alter auch im Remaster an. Die Texturen wurden überarbeitet, dennoch sehen die Umgebungen zumindest im Anfangsbereich recht eintönig aus. Dazu werden Kämpfe nur durch Zufallsbegegnungen initiiert, bei den meisten modernen japanischen Rollenspielen sind Feinde heutzutage zu sehen und wir können uns aussuchen, ob wir sie angreifen oder nicht. Auch die Animationen sind dem ersten Anschein nach sehr simpel gehalten. Kurz gesagt: Es handelt sich eben um ein Remaster, nicht um ein Remake.

Fans von Persona und JRPG-Liebhaber, die den Titel auf der PS2 nie gespielt haben, sollten sich den 25. Mai 2021 im Kalender markieren, denn dann beginnt auf Nintendo Switch, PS4 und dem PC die Apokalypse in der Remaster-Fassung. Ein Budget-Titel ist die überarbeitete Version des Rollenspiels allerdings nicht, knapp 50 Euro schlägt die normale, knapp 70 Euro die Deluxe Edition auf Konsole zu Buche. Ebenfalls in absehbarer Zeit dürft ihr euch auf die Fortsetzung Shin Megami Tensei 5 freuen. ❑



Ähnlich wie in anderen Rollenspielen mit Monsterbegleitern leveln Gefährten auf und werden so stärker. Fusionieren können wir Kreaturen ebenfalls!

Von Anfang an hat SMT 3 eine bedrohliche, düstere Atmosphäre – wir müssen herausfinden, was hier vor sich geht.

YANNIK MEINT



„Die Einrichtung ist schön, die Fassade aber schon etwas älter.“

Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD Remaster hat mich in den ersten drei Stunden überzeugt. Bisher habe ich aus dem Universum lediglich Persona 5 gespielt, das mich mit seinem Stil, Gameplay, Soundtrack und der Story überzeugte. Shin Megami Tensei bietet die gleichen Dinge in ähnlicher Ausführung, nur ohne den überdrehten Stil und mit größerem Fokus auf Dämonen. Außerdem sind viele Charaktere unglaublich witzig geschrieben, was auch mit der tollen deutschen Übersetzung zu tun hat. Zugegeben: Die steifen, alten Animationen und die tristen Korridor-Levels könnten ein Störfaktor sein, stehen dem Core-Gameplay meines Erachtens nach jedoch nicht im Weg. Ich könnte es jedoch keinem übel nehmen, würde er das Spiel deshalb lieber nicht zocken wollen, denn man spürt in jeder Faser, dass es sich hier ursprünglich um einen PS2-Titel handelt. Trotzdem werde ich SMT 3 durchspielen, denn die Story und insbesondere das „Sammeln“ der Dämonen hat mich bereits gepackt!

Genre: Horror
Entwickler: We Create Stuff
Hersteller: Modus Games
Termin: 2021

In Sound Mind

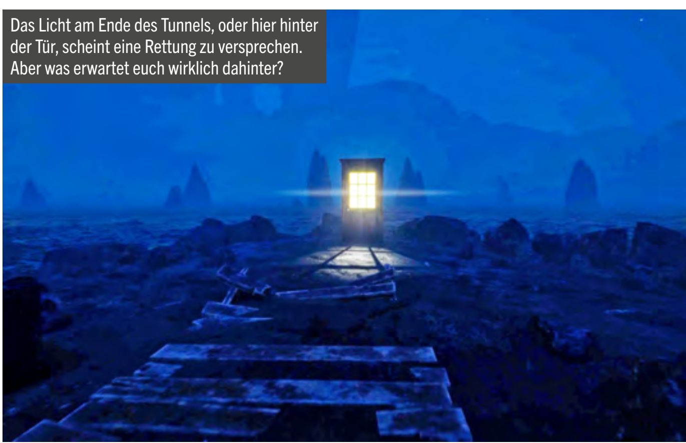
Dieses psychologische Horror-Spiel entführt euch in verzerrte Welten und spielt mit eurem Verstand.

Von: Jonas Höger & Lukas Schmid

To be in sound mind: Übersetzt bedeutet das so viel wie „zurechnungsfähig sein“ oder „bei Verstand sein“. Und um den Verstand dreht es sich bei dem psychologischen Horror-Spiel In Sound Mind vom Entwicklerstudio We Create Stuff in vielerlei Hinsicht. In der Rolle des Psychologen Desmond müsst ihr mithilfe von Tonbändern die Geheimnisse eurer Patienten lösen und findet euch dabei schon bald in einer düsteren Parallelwelt wieder, wie wir es schon aus The Medium kennen. Das Spiel soll im Laufe des Jahres für PC und die jüngste Konsolen-Generation erscheinen, wir durften aber schon einen kurzen Blick hinein werfen und verraten euch, was wir in Erfahrung bringen konnten.

Can You Pet the Cat?

In Sound Mind wirft euch ohne Umschweife ins Geschehen. Als Psychologe Desmond erwacht ihr in einem verlassenen Gebäude und müsst erst einmal herausfinden, was eigentlich Sache ist. Aus der Ego-Perspektive erkundet ihr daher die verschachtelten Gänge und löst dabei das eine oder andere Rätsel. Es dauert nicht lange



Das Licht am Ende des Tunnels, oder hier hinter der Tür, scheint eine Rettung zu versprechen. Aber was erwartet euch wirklich dahinter?



Es werde Licht: Ohne eure Taschenlampe geht vor allem in Alans Tonband gar nichts. Dabei müsst ihr auch ein Auge auf die Batterieanzeige haben.

und ihr findet eine Taschenlampe, die euch die Navigation in den spärlich beleuchteten Räumen um einiges erleichtert. Bald stolpert ihr auch über eine Pistole, mit der ihr im Laufe des Spiels noch einige gruselige Gestalten von euch fernhalten werdet. Mit den beiden wichtigsten Gegenständen des Spiels ausgerüstet, findet ihr den Weg in euer Büro, wo euer Kassettenspieler verortet ist. Das zunächst unscheinbare Gerät ist das zentrale Element von In Sound Mind. Wenn ihr dort eines der im Spiel verstreuten Tonbänder einlegt, reist ihr in eine mysteriöse, teils surreale Welt, die unmittelbar mit dem jeweiligen Tonband verbunden ist.

Das verlassene Gebäude, das euer Büro beherbergt, dient euch als Hub, also als zentraler Dreh- und Angelpunkt. Habt ihr eine der verzerrten Tonband-Welten zu Ende erkundet, kehrt ihr hierher zurück, um die gesammelten Informationen wie in einem Puzzle zusammenzusetzen. Nur wenn ihr die Geschichten der Tonbänder miteinander verbindet, wird sich euch auch das große Ganze enthüllen. Denn zu Beginn eurer Reise tappt ihr diesbezüglich noch komplett im Dunkeln. Im Hub habt ihr zum Glück genug Zeit zum Nachdenken, denn das wenig einladend wirkende Gemäuer ist größtenteils ein sicherer Ort, obwohl sich auch hier mysteriöse Dinge andeuten. Außerdem findet ihr in eurem Büro später auch die knuffige Katze Tonia. Das wichtigste Feature des Spiels hat uns Lead Entwickler Ido großzügigerweise schon verraten: Natürlich könnt ihr Tonia streicheln.


Erstmal durchatmen: In eurem Büro seid ihr zum Glück sicher. Oder etwa doch nicht? Denn auch hier gehen merkwürdige Dinge vor sich.


So nah und doch so fern: Der Leuchtturm scheint der Schlüssel zur Lösung zu sein. Aber wie sollt ihr ihn nur unbeschadet erreichen?

Traumatische Tonbänder

Insgesamt bietet In Sound Mind derzeit vier Tonbänder und damit vier wirre Welten. Jedes der Tonbänder erzählt die Geschichte eines besonderen Patienten und wartet mit verschiedenen Rätseln und Mechaniken auf. Um hinter die Geheimnisse aller Patienten zu kommen, solltet ihr mit offenen Augen und Ohren die gesamte Spielwelt erforschen. Neben teils verschlüsselten und teils aufschlussreichen Schriftstücken gibt es auch eine Reihe an Audio-Aufnahmen, die euch mehr über das Schicksal der jeweiligen Person verraten.



Der Spiegel aus dem ersten Tonband ist auch hier ein sehr wichtiges Werkzeug, um bei den Rätseln nicht den Kopf zu verlieren.

Die verschiedenen Welten hinter den Tonbändern unterscheiden sich aber nicht nur bezüglich der Umgebung, sondern nutzen auch verschiedene Farbgebungen, um die sonst eher düster gehaltene Spielwelt aufzulockern. Dass In Sound Mind kein Grau-in-grau-Matschfest wird, darauf deutet ja schon das farbenfrohe Artwork hin.

In einer Demo konnten Spieler bereits das erste Tonband rund um Patientin Virginia erkunden, wo es nicht nur Mysterien zu entdecken gab, sondern auch verschiedene Gegenstände gesammelt werden konnten. Unter anderem ein Spiegel, der uns auch in der folgenden Welt gute Dienste erwies. Daher sollten wir die Dinge, auf die wir unterwegs stoßen, nicht achtlos liegen lassen, sondern einpacken und stets im Hinterkopf behalten.In einem Vorab-Event hat uns Lead Entwickler Ido nun in die Welt des zweiten Tonbandes geführt. Hier dreht sich alles um den Patienten Alan, der die Dunkelheit gleichermaßen fürchtet, wie faszinierend findet. Im Gegensatz zu den sehr engen und beinahe klaustrophobischen Gängen des verlassenen Supermarkts aus Virginias Tonband, erkundet ihr in der Welt von Alan eine deutlich offenere Umgebung. Ido erklärt, dass das Entwicklerteam zwar eine unheimliche Atmosphäre erschaffen wollte, dabei aber auch das Element der Erforschung nicht zu kurz kommen soll. Neben den Rätsel-Gegenständen könnt ihr daher Nahrungsmittel, Munition oder Batterien für eure Taschenlampe finden. In Sound Mind bringt also auch einige Survival-Horror-Elemente mit.

Weil die Welt im Tonband abhängig vom jeweiligen Patienten geformt ist, geht es bei Alan viel um das Spiel aus Licht und Schatten. Schon bald muss Desmond in der düsteren Umgebung deshalb nach dem rettenden Licht suchen.

Zwar ist am Horizont ein Leuchtturm zu sehen, der Weg dorthin führt aber über einen unwirtlichen Strand, voller gewaltiger Fischskelette und anderer Schrecken. Alans Ängste spiegeln sich auch in einem besonderen Feind wider: Desmond wird nämlich von einer Kreatur verfolgt, die wie ein bodenloses Loch alles in ihrem Weg verschluckt.

Das unheimliche Ungeziefer lässt sich aber auch zu eurem Vorteil nutzen, beispielsweise um Hindernisse zu beseitigen. Genau wie Alan ist die schattenhafte Kreatur außerdem sehr lichtempfindlich, die Taschenlampe ist also euer bester Freund. Neben den Tonband-exklusiven Gegnern gibt es eine Entität, die das gesamte Spiel über eine Bedrohung darstellt: der gruselige Mann mit Hut, der auch das Cover von In Sound Mind ziert. Was genau es mit dieser schaurigen Gestalt auf sich hat, bleibt dem Spieler aber lange Zeit verborgen.



Um mehr über die Geschichte und Desmonds Patienten zu erfahren, müsst ihr die rätselhaften Tonbänder genau unter die Lupe nehmen.



Wie gut ein Spiel wirklich ist, hängt letztendlich vor allem davon ab, ob man die vorkommenden Tiere streicheln kann. Hier ist das glücklicherweise möglich.

Tradition und Innovation geben sich die Hand

Obwohl die Entwickler von We Create Stuff beim Gestalten der Spielwelt und den dort verteilten Rätseln eher traditionell arbeiten und sich von großen Marken wie beispielsweise Resident Evil inspirieren lassen, scheuen sie sich nicht, auch ihre eigenen Wege zu gehen. Lead Entwickler Ido betont, dass es das wichtigste Ziel des Studios ist, ein Horror-Spiel zu produzieren, dass Spaß macht. Spieler sollen sich auf bizarre Momente und überraschende Begegnungen gefasst machen. Trotz des traditionellen Ansatzes soll In Sound Mind aber auf einige Features verzichten, die wir aus anderen Horrorspielen kennen. Beispielsweise gibt es keine feste Kameraperspektive, die stets nur so gewählt ist, um langweilige Schockeffekte zu generieren. Stattdessen bewegen wir uns in klassischer Ego-Perspektive durch die mysteriösen Welten.

Der vielen von YouTube bekannte Musiker The Living Tombstone, der in der Vergangenheit vor allem durch seine auf Videospiel-Franchises basierenden Songs Popularität gewonnen hat, zeigt sich übrigens für den gesamten Soundtrack von In Sound Mind verantwortlich. Obwohl, oder gerade weil, der Soundtrack überraschend zurückhaltend ist, untermalt er die vorherrschende Atmosphäre der einzelnen Welten gekonnt. So dürfen wir uns beispielsweise am Ende eines jeden Tonbandes über einen speziellen Song freuen, der thematisch an die Welt angelehnt ist.

In Sound Mind soll noch 2021 für PC, Xbox Series X/S, PlayStation 5 und Nintendo Switch erscheinen. Veranschlagt ist das psychologische Horror-Spiel momentan für 39,99 Euro. Wenn euch der erste Eindruck zugesagt hat, könnt ihr ja mal einen Blick in die kostenlose Demo riskieren. ❑


Jetzt bloß nicht durchdrehen: In Sound Mind gibt sich Mühe, mit bizarren Momenten gehörig zu überraschen.

JONAS MEINT



„Die Geschichte rund um Desmond und seine Patien-ten hat durchaus Potential."

Was wir bislang von der Welt von In Sound Mind gesehen haben, hat mich auf jeden Fall fasziniert. Ich denke, dass die unterschiedlichen Tonbänder spannende Perspektiven und Geschichten bieten werden und hoffe, dass am Ende wirklich alle Stränge zusammenlaufen. Die Rätsel und das Erkunden wirken solide und atmosphärisch sind die Level auch. Wenn der Rest des Spiels also dem Niveau der Demo entspricht und eine ähnlich hohe Qualität und den gleichen Charme wie Virginias Tonband mitbringt, dann könnte uns mit In Sound Mind ein kleiner, aber feiner Horror-Leckerbissen erwarten.

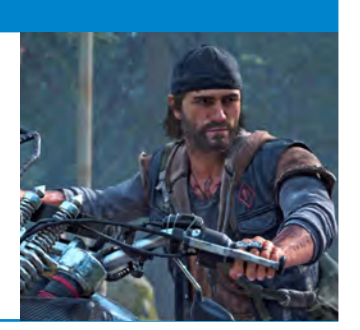
MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch wir euch die wichtigsten Spiele der nächsten drei Monate – eines davon picken wir uns heraus und versorgen euch mit neuen Infos oder unserer persönlichen Meinung.

DAYS GONE

Sony fährt mit seiner Strategie fort, ehemals Playstation-exklusive Titel sukzessive und mit einigem Abstand auch für den PC zu veröffentlichen.

Den Anfang machten ja bereits im letzten Jahr Horizon: Zero Dawn und Death Stranding, nun folgt mit relativ kurzer Vorlaufzeit auch das Zombie-Abenteuer Days Gone. Das steckt euch in die Haut des Outlaws Deacon St. John, der im postapokalyptischen Oregon Hinweise findet, dass seine eigentlich seit Jahren totgeglaubte Frau Sarah vielleicht doch noch am Leben ist. Also bereist er die offene Spielwelt auf seinem Motorrad und erwehrt sich dabei der sogenannten Freaker – durch einen Virus in blutrünstige Bestien verwandelte Menschen. Days Gone heimste Mitte 2019 bei seinem Release für die Playstation 4 viel Kritikerlob für die Gestaltung der Welt, die Charaktere und das Gameplay ein, auch die später extrem anziehende Story überraschte. Leider erschien das Spiel in einem – vor allem für einen First-Party-Titel – wirklich schlechten technischen Zustand, der viel Spieler erst einmal abschreckte. Diese Fehler dürften sich bei der PC-Version hoffentlich nicht wiederholen. **Sascha Lohmüller**



DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Days Gone
Genre: Action
Entwickler: Bend Studio
Hersteller: Sony
Termin: 18. Mai 2021

Biomutant
Genre: Action-RPG
Entwickler: Experiment 101
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 25. Mai 2021

Sniper: Ghost Warrior Contracts 2
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: CI Games
Hersteller: CI Games
Termin: 04. Juni 2021

Dungeons & Dragons: Dark Alliance
Genre: Action-RPG
Entwickler: Tuque Games
Hersteller: Wizards of the Coast
Termin: 22. Juni 2021

Cris Tales
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Dreams Uncorporated
Hersteller: Modus Games
Termin: 20. Juli 2021

Knockout City
Genre: Sportspiel/Action
Entwickler: Velan Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 21. Mai 2021

Warh.: Age of Sigmar – Storm Ground
Genre: Rundentaktik
Entwickler: Gasket Games
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: 28. Mai 2021

Chivalry 2
Genre: Action
Entwickler: Torn Banner Studios
Hersteller: Tripwire Interactive
Termin: 08. Juni 2021

F1 2021
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 16. Juli 2021

Humankind
Genre: Strategie
Entwickler: Amplitude Studios
Hersteller: Sega
Termin: 17. August 2021

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

GRAND THEFT AUTO 6

Release intern für 2023 geplant, behauptet Kino-Insider

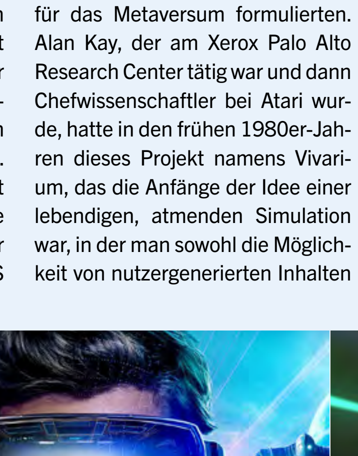
In regelmäßigen Abständen kursieren immer wieder Gerüchte zu GTA 6 durch das Internet. Auch diesmal gibt es vermeintliche neue Infos zum langerwarteten Projekt von Rockstar Games. Demnach müssen sich Fans wohl noch eine ganze Weile gedulden. Laut einem Insider der Kinobranche ist der Release von GTA 6 intern angeblich für Ende 2023 geplant. Auf Twitter schreibt „ViewerAnon" außerdem, dass es sich hier um die Pläne aus dem letzten Jahr gehandelt habe. Rockstar Games könnte also schon wieder Anpassungen vorgenommen haben. Woher der Insider seine Informationen bekommt, hat er allerdings nicht verraten. In der Vergangenheit lag er immer wieder richtig, wenn es beispielsweise um Filme aus dem Star-Wars- oder DC-Universum ging. Da ViewerAnon bislang aber noch nicht mit der Videospielbranche in Verbindung gebracht wurde, sollten die Gerüchte um den Release von GTA 6 mit Vorsicht genossen werden. Überraschend ist es aber wohl nicht, dass das Projekt von Rockstar Games noch einige Jahre benötigt. Unter anderem dürfte die Pandemie einige Pläne des Unternehmens über den Haufen geworfen haben. Zunächst wird das Studio erst einmal eine Neuauflage von GTA 5 für die PS5 und die Xbox Series X/S veröffentlichen. **Dominik Zwingmann**



ACTIVISION BLIZZARD

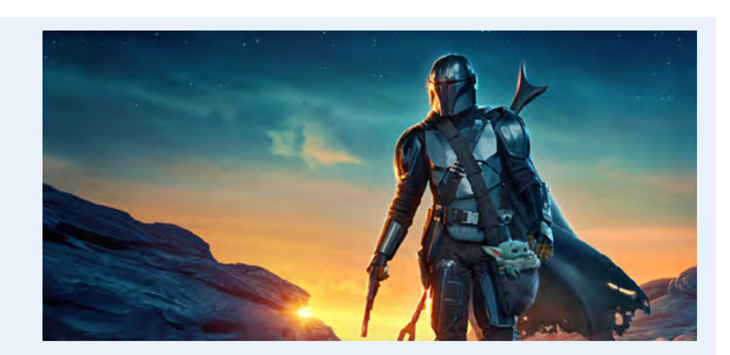
Metaversum im Stil von Ready Player One geplant

Activision Blizzards CEO Bobby Kotick sprach gegenüber GamesBeat von einem neuen Projekt. Einer Art VR-Spiel, das ein Metaversum bilden soll, wie wir es aus dem Buch und Film Ready Player One kennen. Im dystopischen Science-Fiction-Roman von Ernest Cline aus dem Jahre 2011, der 2018 von Steven Spielberg verfilmt wurde, dreht sich alles um das Multiplayer-VR-Spiel OASIS. Es ermöglicht Nutzern die Flucht aus der trostlosen Realität, welche die Zukunft in dieser Erzählung für die Menschheit bereithält. OASIS bietet Spielern dabei als Alternative eine virtuelle Welt voller Optionen, die keine Wünsche offen zu lassen scheint. „Denken Sie zurück an die 70er- und frühen 80er-Jahre, als Leute wie Ted Nelson eine Vision für das Metaversum formulierten. Alan Kay, der am Xerox Palo Alto Research Center tätig war und dann Chefwissenschaftler bei Atari wurde, hatte in den frühen 1980er-Jahren dieses Projekt namens Vivarium, das die Anfänge der Idee einer lebendigen, atmenden Simulation war, in der man sowohl die Möglichkeit von nutzergenerierten Inhalten als auch von professionell produzierten Inhalten haben würde, und in der man dieses extrem reichhaltige Simulationserlebnis haben würde, das man leben und spielen und möglicherweise sogar arbeiten könnte", erklärte Kotick. Weiter meinte er: „Ich denke, wir kommen der Idee eines tatsächlichen „Metaverse" näher, in dem man – und das ist meiner Meinung nach das Wichtigste – diese kontinuierliche soziale Verbindung hat. Aber wenn man bedenkt, was in den nächsten zehn Jahren mit AR und VR passieren wird, und mit lokaler Rechenleistung und verteilter Rechenleistung in Form von Streaming, werden wir an einen Punkt gelangen, an dem die ursprüngliche Vision, die Neil Stephenson in Snow Crash hatte oder die man in Ready Player One sieht, anfängt, sich als etwas zu materialisieren, das sehr real ist. Ich denke, wir bewegen uns schnell darauf zu, dass es ein legitimes Massenmarkt-Erlebnis wird." Die Idee, die Booby Kotick verfolgt, hört sich spannend an. Doch es ist noch Zukunftmusik und es wird wohl noch einige Jahre dauern, bevor wir so etwas sehen. **Andreas Bertits**









STAR WARS: THE MANDALORIAN

Arbeiten am Spiel zur Serie

Laut Hinweisen könnte das Team der Zenimax Online Studios möglicherweise für das Spiel zu The Mandalorian verantwortlich sein. Nachdem bereits Gerüchte über ein vermeintliches Spiel zur Serie in Umlauf kamen, wurde in einem Podcast nun über weitere Details gesprochen. Demnach soll sich das Projekt noch nicht in aktiver Entwicklung befinden, allerdings gibt es wohl einige Kandidaten, die für die Umsetzung des Spiels in Frage kommen könnten. Dazu zählen auch die Zenimax Online Studios, die seit der Übernahme nicht nur im Besitz von Microsoft sind, sondern auch für The Elder Scrolls Online bekannt wurden. Zudem soll der Entwickler schon seit längerer Zeit nach neuen Mitarbeitern suchen, die bereits Erfahrungen mit Star-Wars-Projekten sammeln konnten. Unter anderem wurde mit Colin Campbell ein neuer Lead Content Designer ins Team geholt, der bereits an Star Wars Jedi: Fallen Order und Battlefront 2 beteiligt war. **Dominik Zwingmann**

ASSASSIN'S CREED

Neuer Teil im zerstörten England?



Der Wikinger-Epos Assassin's Creed: Valhalla wurde am 13. Mai mit frischem Content in Form des Add-ons Zorn der Druiden beliefert. Fans dürfen sich auf den Schauplatz Irland, einen mysteriösen Druidenkult und Werwölfe freuen. Nun gibt es aber zusätzliche Infos über die Zukunft der Reihe. Wie immer bei Leaks und Gerüchten gilt: Man sollte sie mit Vorsicht genießen. Leaker „Jonathan" äußerte sich auf Twitter zu interessanten Hinweisen, die er im Quellcode von Assassin's Creed: Valhalla entdeckt hat. Darin soll unter anderem der Krater bei Ravensthrope im Fokus stehen, womit weitere Abenteuer in England sehr wahrscheinlich sind. Es könnte sich dabei nur um weiteren DLC-Content handeln. Gerüchte aus der Vergangenheit sprachen davon, dass für 2022 ein großes DLC geplant sei. Der nächste Hauptteil soll allerdings erst 2023 erscheinen. **Maci Naeem Cheema**

Zu Beginn des Spiels ist Village wunderbar atmosphärisch und gruselig. Das nimmt im Spielverlauf jedoch stark ab.

Resident Evil 8: Village

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 07. Mai 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 18 Jahren

Call of Resi statt Survival-Horror – im Test klären wir, warum Teil 8 der Capcom-Reihe ein ganz schöner Flickenteppich ist, aber trotzdem Spaß macht.

Von: Christian Dörre

Seit über 20 Jahren gruseln wir uns mittlerweile durch Capcoms Resident-Evil-Reihe und ihre zahlreichen mal mehr, mal weniger gelungenen Spin-offs. Nun will uns der achte Teil der Hauptreihe das Fürchten lehren und schickt uns dafür in ein europäisches Dorf irgendwo im Hinterland. Das wäre in der echten Welt schon gruselig, schließlich sind Menschen mit seltsamem Dialekt, die ein Faible für Traktoren, traditionelle Sauffeste und die eigene Cousine haben, eh schon unheimlich. In Resi 8 hingegen warten im titelgebenden Village Werwölfe, Vampire und andere Monster, die einen zum Fressen gerne haben. Die ungewöhnlichen Antagonisten klingen erstmal nicht so sehr nach Resident Evil und auch sonst entpuppt sich Part 8 der Reihe als ein Flickenteppich, mit dem man es allen Recht machen will, der aber vor allem Fans der alten Survival-Horror-Teile mit eher gemischten Gefühlen zurücklassen dürfte.

Was zur Hölle geht hier vor?

Village setzt ziemlich genau drei Jahre nach den Geschehnissen aus Resi 7 ein. Protagonist Ethan Winters ist mit seiner Frau Mia in ein hübsches Haus in Europa gezogen, wo sie ihre gemeinsame Tochter Rose aufziehen möchten. In den ersten Spielminuten erlebt man also trautes Familienglück. Mia liest dem Baby eine Geschichte vor, bevor man es ins Bettchen bringt und sich anschließend zum Abendessen an den Tisch setzt. Plötzlich gehen jedoch die Lichter aus, Schüsse treffen Mia, und Chris Redfield – eigentlich ein Freund der Familie Winters – taucht mit einem Sondereinsatzkommando auf. Chris nimmt Rose an sich und Ethan wird von einem der Soldaten bewusstlos geschlagen und in einen Wagen geladen. Als unser Protagonist wieder aufwacht, befindet er sich inmitten von toten Soldaten und gecrashten Fahrzeugen. Jedoch keine Spur von Rose oder Chris Redfield. Ethan schleppt sich in ein Dorf, wo er allerdings auch keine richtigen Antworten erhält. Die Menschen dort scheinen entweder verrückt oder komplett verängstigt und reden wirres Zeug von einer Mutter Miranda, die angeblich über das Dorf gewacht hat. Nun tummeln sich jedoch Wolfsmenschen dort, die Jagd auf die Menschen machen. Auf der Suche


Was erlaube Chris?! Die bekannte Serienfigur schießt auf Mia, ergreift Rose und entführt Ethan. Was da wohl hintersteckt?


Man merkt, dass Village ein Cross-Gen-Titel ist, doch gerade die Lichteffekte reißen viel raus.

nach seiner Tochter und Antworten auf die Frage, was zur Hölle hier eigentlich los ist, trifft Ethan jedoch auf noch auf weit schlimmere Kreaturen als die Wölfe. Unter anderem verschlägt es ihn in das Schloss der Vampir-Lady Dimitrescu oder eine geheimnisvolle Fabrik.

Das Dorf-Setting mitsamt klassischer Monster wie eben der Werwölfe und Vampire funktioniert zu Anfang außerordentlich gut, gerade, weil es nicht so recht zur Resident-Evil-Reihe passt. Man ist auf dem gleichen Wissensstand wie Protagonist Ethan Winters und versucht, sich irgendwie zusammenzureimen, wie alles zusammenhängt. Wie sind wir hier hingekommen? Warum existieren diese Kreaturen? Was hat Chris Redfield damit zu tun? Auf der Suche nach Antworten saugt man die tolle Atmosphäre des Spiels auf, die durch eine wunderbar unheimlich gestaltete Spielwelt, aber vor allem durch eine herausragende Soundkulisse generiert wird. Schleichen wir langsam durch ein hochgewachsenes Feld und sehen, wie sich vor uns das Gras bewegt, oder hören einen markerschütternden Schrei der Vampir-Lady, während wir uns durch ihr Schloss rätseln, dann zucken wir zusammen und es kommt wohlige Spannung auf. Dies gilt jedoch nur für etwa das erste Drittel des Abenteuers, denn je mehr sie die Story vor einem aufdröselt, desto mehr fragt man sich, welches Kleinkind die Geschichte (vermutlich mit Wachsmalstiften) niedergeschrieben hat. Village stolpert von Logikloch zu Logikloch und endet mit einer finalen Erklärung, die uns lauthals zum Lachen brachte. Klar, die Storys der Reihe waren schon immer ein bisschen trashig, teilweise auch ziemlich Banane, aber die Geschichte von Resident Evil: Village ist selbst für Resi-Verhältnisse unfassbar dumm und unfreiwillig komisch.


Die Bossgegner werden super in Szene gesetzt, sonderlich fordernd sind die Kämpfe gegen sie aber nicht.

Zwischen Horror und Schießbude

Resident Evil 8 bemüht sich stets um Abwechslung und wildert dafür sowohl bei Mainstream-Horror-Filmen als auch in der eigenen Serien-Historie. So wird man im ersten Drittel des Spiels beispielsweise mit einer Terror-Passage konfrontiert, die an Resident Evil 4 erinnert, während das Schloss von Lady Dimitrescu teilweise Resi-2-Vibes versprüht, wenn wir Statuenrätsel lösen oder uns die riesige Vampirfrau ganz im Stile eines Mr. X durch die Gänge verfolgt. Darauf folgt dann ein Abschnitt, der sich quasi voll auf Grusel-Atmosphäre spezialisiert, spielerisch dem direkten Vorgänger nahekommt und klar an ein bekanntes Film-Franchise angelehnt ist. Hier wollen wir aber nicht zu viel verraten, denn man sollte die mal mehr, mal weniger gelungenen Überraschungen, die das Spiel bietet, natürlich am besten selbst erleben. Wenn man dem Spiel Böses will, könnte man sagen, dass Village eine Art Best-of von Resi- und Mainstream-Horror-Elementen ist. Allerdings sind die verschiedenen Abschnitte gut umgesetzt, machen Laune und wecken gleichzeitig eine Erwartungshaltung für das, was noch kommen wird. Genau wie bei der Story, gelingt es Resident Evil: Village jedoch nicht, diese Qualität aufrecht zu erhalten. Schon anfangs gibt es recht viel Action, doch nach einer Weile wird der Titel fast schon zur Schießbude. An manchen Stellen wirkt das Spiel eher wie ein Call of Duty mit Monstern und weniger wie ein Teil der renommierten Survival-Horror-Reihe. Natürlich macht es Spaß, einer ganzen Horde fieser Werwölfe der Reihe nach die Köpfe mit der Flinte wegzupusten, aber so richtig Resident Evil ist es eben nicht. Zudem könnte man von einem Spiel, wo Schießereien so im Fokus stehen, doch besseres Gunplay erwarten. Dies war bereits im Vorgänger ein Kritikpunkt, der im actionreicheren Village aber nun noch auffälliger ist. Wenn nicht gerade ein Kopf zerplatzt, ist das Treffer-Feedback teilweise recht wankelmütig. Mal werden Gegner durch einen Treffer ein wenig zurückgeschleudert, oftmals erkennt man aber nur an herumspritzendem Blut, dass die Kugel offenbar ihr Ziel gefunden hat. Auch die Waffen wirken nicht sonderlich wuchtig. Gerade mit dem Dualsense-Controller der PS5 wäre hier deutlich mehr drin gewesen.

Resi-Profis raten wir zudem, direkt auf dem höchsten der drei Standard-Schwierigkeitsgrade loszulegen, um wenigstens ein bisschen der traditionellen Survival-Horror-Atmosphäre zu bekommen, denn selbst auf „Normal“ erhält man stets so viel Medizin, Munition und Geld, dass man eigentlich nie in die Hektik und Panik eines wahren Kampfes ums Überleben kommt. Die meisten Gegner sind noch nicht mal sonderlich schnell. Klar, sie stürmen ab und an auf einen zu, lassen sich aber leicht abwehren, indem man die Hände hochreißt. Ansonsten tänzeln die Fieslinge gerne vor einem rum, bevor sie angreifen. Das lässt einem


Village ist in vielen Aspekten kein klassisches Resident Evil, ein Statuen-Verschiebe-Rätsel darf trotzdem nicht fehlen.

Village zitiert oft die eigene Serien-Historie. Lady Dimitrescu ist quasi ein Vampir Mr. X.


Wenn nicht gerade ein Kopf platzt, ist das Treffer-Feedback nicht sonderlich gut. Manchmal zucken die Gegner nicht mal, wenn man sie trifft.

trotz ihrer ruckartigen Bewegungen, die einem das Zielen erschweren sollen, immer genug Zeit, sie unter Beschuss zu nehmen. Man kann zwar sehr oft weiterhin weglaufen, aber warum sollte man das tun, wenn man genügend Kugeln hat, um die Gegner einfach direkt zu erledigen? Lediglich bei den hervorragend inszenierten Bossgegnern verballert man viel Munition. Allerdings kann man diese danach zügig wieder auffüllen. Und auch, wenn die herrlich ekligen Bosse einige Kugeln schlucken, bevor sie endlich das Zeitliche segnen, sind diese Kämpfe zwar spektakulär, aber ziemlich einfach, denn die Schwachpunkte der Biester sind offensichtlich. Wer seine Waffen regelmäßig aufrüstet, wird mit keinem Gegner Probleme haben.

Ein Klopskerl auf Reisen

Ab und an findet man auch in den Abschnitten versteckte Aufrüstungsteile für die Waffen, die man dann im Inventar ausrüsten darf. Doch wer wirklich dafür sorgen will, dass seine Schießeisen genug Durchschlagskraft haben, geht zum Duke und gibt Kohle aus. Der Duke ist ein ziemliches Schwergewicht – um es mal nett auszudrücken – und taucht mit seinem Wagen seltsamerweise immer an den Orten auf, wo Ethan Winters gerade nach Töchterchen Rose sucht. Im Angebot des Dukes befinden sich Munition, Heilgegenstände, Aufrüstungsteile und auch neue Inventarplätze, denn Resi-typisch ist das Inventar beschränkt. Allerdings braucht man die Plätze nicht unbedingt, denn im Gegensatz zu klassischen Serienteilen ist das Inventar gesplittet. Der Platz für Waffen, Heilgegenstände und Munition ist begrenzt, andere Items wie Schlüssel, Ringe, Steinplatten oder sonstige Dinge, die man irgendwo einsetzen soll, damit sich der Weg öffnet, sind in einem eigenen, unbegrenzten Inventar untergebracht. Auch hier macht es Village einem also bedeutend leichter. Man sollte sein Geld also wirklich lieber in die Waffen investieren, denn je nach Spielfortschritt darf man die Wummen vom Duke in mehreren Punkten verbessern lassen. So machen sie beispielsweise mehr Schaden, lassen sich schneller nachladen oder es passen mehr Patronen ins Magazin. Kohle erhält man übrigens von besiegten Gegnern. Entweder lassen sie direkt ein Säckchen mit der Währung Lei fallen oder man sammelt nach deren Ableben ihre kristallisierten Skelette auf, die man dem Duke verkaufen kann. Der freundliche Fleischberg nimmt aber auch spezielle Gegenstände von Bossgegnern oder ganz besondere Kristalle, die man in Schatzkisten findet oder die man erhält, indem man eine Metallkugel durch ein Labyrinth bugsiert. Allgemein gilt: Wer die Augen offenhält, wird ständig belohnt. Egal, ob nun mit Munition oder Zeug, dass einem beim Duke Geld einbringt. So ist man stetig motiviert, die hübsche und toll gestaltete Spielwelt zu erforschen. Wobei man auch hier wieder sagen muss, dass man sich das Spiel dadurch noch leichter macht. Später darf man sich vom Duke sogar noch bekochen lassen. Verschiedene Gerichte stehen zur Auswahl, die einem unterschiedliche Boni bringen. So steigert ein Gericht beispielsweise die maximale Gesundheit, während ein anderes den erlittenen Schaden beim Blocken reduziert. Um diese Gerichte verputzen zu können, muss man dem Duke allerdings die benötigten Zutaten bringen und dafür auf die Jagd gehen. Nun, Jagd bedeutet hier einfach, dass man in hüfthohes Wasser spaziert und Fische einfängt oder die zurückgelassenen und verschreckten Hühner und Schweine der geflüchteten Dorfbewohner abknallt. Da man die Boni jedoch nicht unbedingt benötigt, kann man sich dieses überflüssige Spielelement auch schenken, das offenbar zur Spielzeitstreckung dient. Selbst wenn man auf die „Jagd" geht, schafft man es, Village im ersten Durchgang in unter zehn Stunden durchzuspielen. In weiteren Durchgängen ist man natürlich noch viel schneller.

Rätsel für Anfänger

Ist man mal nicht mit Ballern, Aufrüsten und einigen wenigen Flucht-Passagen beschäftigt, steht man meist vor einem der häufigen Rätsel. Diese erinnern zumeist an die älteren Teile der Reihe. Sprich: Man sucht passende Schlüssel, setzt gefundene Steintafeln ein, verschiebt Statuen, drückt Schalter oder hantiert mit verschiedenen Items. So öffnen sich immer neue Wege und man erkundet nach und nach den jeweiligen Spielabschnitt. Dieses klassische Resi-Feeling macht sich vor allem in Lady Dimitrescus Schloss und einer weiteren kurzen Passage breit, danach jedoch nicht mehr, denn dafür sind die Gebiete zu klein und oftmals auch zu linear. Zudem muss man auch bei den Rätseln wieder den zu niedrig angesetzten Schwie-


Die meisten Gegner sind ziemlich langsam und lassen sich somit leicht abknallen.


Beim Händler Duke kann man unter anderem seine Waffen aufrüsten oder Items für Geld verkaufen.



Die Schwachpunkte der Bosse und Mini-Bosse sind immer sehr offensichtlich. Verraten werden wir sie hier trotzdem nicht.

rigkeitsgrad erwähnen. Resident Evil stand nie für extrem harte Kopfnüsse, aber die Knobeleien in Village dürften selbst für Leute, die als Kleinkind oft fallengelassen wurden, keine Hürde darstellen. Lobend muss man allerdings erwähnen, dass Village eine tolle Spielführung in den offeneren Bereichen der Welt hat. Es gibt einem gerade anfangs gerne mal das Gefühl, verloren durch die Gegend zu stolpern, stupst einen dabei aber immer gut auf den richtigen Weg.

Söldner-Action

Wer Resident Evil 8 schließlich durchgespielt und immer noch nicht genug Action hat, darf sich auf den sogenannten Mercenaries-Modus freuen, der sich unter den Bonusinhalten freischalten lässt. Die Söldner-Hatz ist nach etlichen Jahren endlich wieder dabei und lässt einen gegen Gegnerwellen antreten. Vor jeder Spielrunde gibt man beim Duke Geld für Waffen, Munition und Items aus und startet dann ins Gefecht. Ein Timer tickt erbarmungslos runter, denn innerhalb eines Zeitlimits muss man zumindest eine gewisse Anzahl Monster töten, um den Bereich abzuschließen. Kills lassen sich zu Kombos verbinden, die natürlich mehr Punkte bringen. Zudem kann man gelbe Kugeln für mehr Zeit zerstören und blaue Kugeln gewähren Boni wie verstärkte Nahkampfattacken oder mehr Widerstandsfähigkeit. Der Modus ist ziemlich kurzweilig und je mehr man spielt, desto mehr taktische Möglichkeiten eröffnen sich einem. Mercenaries ist also ein echt toller Bonus, gerade, da der eigentlich zu Village dazu gehörende Multiplayer-Modus Resident Evil Re:Verse noch bis zum Sommer auf sich warten lässt.

Ein zweischneidiges Schwert

In unserem Test haben wir bislang viel Kritik an Resident Evil 8 geäußert, doch ist Village ein schlechtes Spiel? Ein ganz klares Nein! Der Titel hat seine genannten Probleme und dürfte gerade Veteranen der Reihe mit einigen Elementen und Entscheidungen vor den Kopf stoßen, obwohl man sich in manchen Abschnitten auch um sie bemüht. Da liegt auch der größte Fehler des neuen Resi: Es will es allen recht machen. Und das ist natürlich ein hoffnungsloses Unterfangen. Teilweise wirkt der Titel, als ob vier verschiedene Teams einzelne Abschnitte entwickelten, die dann zusammengeworfen wurden. Allerdings ist Village auch super inszeniert, glänzt mit einem interessanten Setting und vor allem sehr gutem Pacing. So doof die Auflösung der Story auch ist und trotz der bis dahin auch schon offensichtlichen Kritikpunkte, Village macht bis zum Finale Spaß und überrascht auch immer wieder mit Abwechslungsreichtum. Wer ein klassisches Resi oder ein reines Horrorspiel erwartet, wird wohl nicht ganz glücklich. Wer Lust auf einen toll in Szene gesetzten Shooter mit Resi-/Horror-Elementen hat, wird aber gut unterhalten. Gerade auch, da sich der Titel technisch keine Blöße gibt. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Wenig Resi, viel Ballerei – trotzdem unterhaltsam!“

Auf Anhieb fällt mir kein anderes Spiel ein, dass mir beim Durchspielen so viel Spaß machte und an dem ich trotzdem so viel zu kritisieren hatte. An allem, was ich an Resident Evil 8 mag, hängt ein Aber. Es macht echt Laune, Werwölfe und andere Monster abzuknallen, aber das Gunplay ist eher mittelmäßig. Die Atmosphäre ist richtig super, aber das Spiel ist so gut wie nie gruselig, weil es viel zu einfach ist. Der Auftakt des Spiels ist richtig spannend, aber die Geschichte stolpert in etliche Logiklöcher und wird zum Schluss gar ganz lächerlich. Es gibt Abwechslung, aber alles wirkt irgendwie zusammengeschmissen und es gibt zu viele Ballereien. Und so weiter und so weiter. Village ist ein schnell verdaulicher, etwas doofer, aber unterhaltsamer moderner Popcorn-Horror-Streifen. Das macht zwischendurch auch mal Spaß, ist aber eben weder der Survival-Horror, den viele Fans erwarten noch ein Grusel-Meisterwerk, an das man sich lange zurückerinnern wird.

PRO UND CONTRA

- + Top inszeniert
- + Hervorragende Soundkulisse
- + Tolle Lichtstimmung
- + Cooles Setting
- + Gute deutsche Vertonung
- + Teilweise super atmosphärisch
- + Optisch abwechslungsreiche Gebiete
- + Teils herrlich fieses Gegnerdesign
- − Selbst auf normalem Schwierigkeitsgrad sehr einfach
- − Nur selten gruselig
- − Aufgesetztes und unnötiges Jagen
- − Zu viele Schießbuden-Abschnitte
- − Mittelmäßiges Gunplay
- − Unfassbar dämliche Story voller Logiklöcher





Das Gegnerdesign ist super gelungen. Bis zum Ende des Spiels begegnen einem immer neue Kreaturen.

Im Mercenaries-Modus verkettet man Kills zu Kombos und versucht, innerhalb eines Zeitlimits so viele Punkte wie möglich abzusahnen.

Outriders

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: People Can Fly
Hersteller: Square Enix
Termin: 01. April 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 18 Jahren

Always-On-Pflicht, Serverprobleme und 80er-Jahre-Actionfilme. Outriders von People Can Fly und Publisher Square Enix polarisiert die Spieler – zwischen Hass und Liebe!

Von: Richard Engel & Philipp Sattler

Nach Destiny, Anthem und gefühlt hundert anderen Ablegern des Loot-Shooter-Genres versucht sich nun auch Square Enix mit Outriders am ach so erfolgreichen Konzept. Dass es nicht leicht ist, aus der grauen Masse herauszustechen, dürfte nach dem Scheitern und der kürzlichen Einstellung Anthems deutlich geworden sein. Grafik allein reicht auch heutzutage nicht auf Dauer aus. Outriders versucht sich trotz allem im Schatten gescheiterter Konkurrenz-Vorgänger mit Story-Fokus zu behaupten und erfreulicherweise ganz ohne Live-Service. Doch gerade die wichtige Release-Phase lässt besonders negativ von sich hören.

Technik mit Schluckauf

Wer sich in freudiger Erwartung zu Release den Vollpreis-Titel gekauft hat, könnte bitter enttäuscht worden sein. Serverprobleme machten vielen Spielversuchen einen Strich durch die Rechnung. Denn Outriders setzt, obwohl eigentlich nicht zwingend notwendig, auf eine Always-Online-Verbindung. Spieler, die ausschließlich alleine die Kampagne durchspielen möchten, sind also genauso ausgeschlossen wie die Multiplayer-Interessierten. Der anfängliche Ansturm genügte anscheinend, um die Kapazitäten völlig auszulasten. Die Glücklichen, die nicht betroffen waren, durften sich der nächsten technischen Hürde stellen: Game-Crashes beim Start, im Menü, beim Abgeben von Quests und sonstigen Aktivitäten. Teilweise kam es sogar zu Inventar-Wipes, und das, wo gerade das Sammeln von Gegenständen im Loot-Shooter Kern der Sache ist. Entwickler und Publisher versprachen zwar selbstredend Besserung. Aber diese Art von Besserung braucht Zeit. Zeit, in der Spieler mit den Krankheiten der Software leben müssen. Zwar werden immer wieder kleinere und größere Patches veröffentlicht, doch der technische Unterbau von Outriders bleibt schlicht unfertig und ungeschliffen, und das wahrscheinlich für längere Zeit.

Geradezu unwichtig scheinen da Kleinigkeiten wie die Charakter-Erstellung zu sein. Sowohl als



Die Charaktererstellung kommt recht simpel daher. Komplex muss es auch nicht sein.


Peace! So manche Interaktion verführt zum Augen verdrehen.

weiblicher als auch als männlicher Protagonist haben wir jeweils acht vorgefertigte Gesichter zur Auswahl und können diese grob mit Narben, Make-up und Piercings schmücken. Einen Cyberpunk-Editor braucht das Spiel ehrlicherweise auch nicht. Zwar können wir unseren Helm im Menü verstecken und in Cutscenes sind wir immer zu sehen, aber die meiste Zeit über erkennen wir auf dem Bildschirm sowieso nur Gegner im Blutgemetzel, auch ohne Ego-Perspektive. Etwas mehr Freiheit diesbezüglich wäre schön gewesen, aber das hätte den Braten auch nicht mehr fett gemacht.


Im Prolog scheint noch alles friedlich zu sein. Mit Sonnenbrille statt Schutzausrüstung stapfen wir frohen Mutes durch einen fremden Alien-Dschungel.

80er-Jahre Actionfilm-Story lässt grüßen

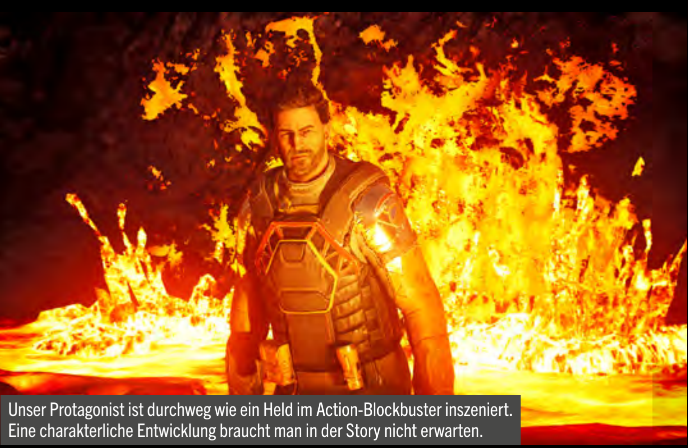
Das Setting von Outriders ist zwar simpel, die Inszenierung der Geschichte und der Charaktere lassen uns als Spieler aber oft nur peinlich berührt zurück. Augenverdrehende One-Liner und völlig irrsinnige Comic-Buch-Bösewichte – selbstverständlich mit Schurken-Klischee-Cape – geben sich in Outriders permanent die Klinke in die Hand. Nicht viele der dargestellten Charaktere im Spiel wirken menschlich, stattdessen werden uns überzeichnete Karikaturen serviert. Wer sich nur marginal mit der Story auseinandersetzt, wird sich dem Eindruck nicht entziehen können, dass kaum etwas wirklich Sinn ergibt. Und damit sind nicht die übernatürlichen Fähigkeiten und die Welt gemeint, sondern eher alles andere.

Ein Beispiel braucht man nicht lange suchen. Im Story-Einstieg heißt es zunächst: Die Erde ist zerstört. Die Menschheit hat es geschafft, den Planeten völlig zu verschleißen. Ein Überleben ist dort nicht mehr möglich. Zwei Weltraum-Schiffe mit hunderttausenden Insassen, die Flores und die Caravel, wurden zum vermeintlichen Paradies-Planeten Enoch geschickt, um dort das Überleben der Menschheit zu sichern. Die Caravel wurde zerstört, die Flores, in der unser Protagonist sich als Ersatz-Söldner befindet, kam unbeschädigt an. Soweit so gut. Noch ehe sämtliche Passagiere aus dem Kälteschlaf geweckt werden, soll die Söldner-Einheit der Outriders sicherstellen, dass keinerlei Überraschungen und Gefahren auf den Rest der Kolonisten warten. Gesagt, getan. Wir machen uns also mit unseren Kollegen und Wissenschaftlern auf, den neuen Planeten zu erkunden.

Und natürlich machen wir das als Elite-Soldaten mal mit Helm, aber auch mal ohne. Wir stapfen fröhlich mutig einfach so in ein levitierendes, schwarzes Glibberzeug, atmen es genüsslich ein und lächeln über offensichtlich krepierende Söldner. Und klar, wie sollte es anders sein, packt die führende Wissenschaftlerin beherzt in die offensichtlich giftige Substanz. Wahrscheinlich um eine Geschmacksprobe zu nehmen, was sonst? Unser eigener Charakter ist zwar nicht ganz so extrem grenzdebil, schließlich halten wir die Wissenschaftlerin heldenhaft davon ab, in das unbekannte Schwarze ohne Schutzausrüstung zu packen, aber wir als Spieler können über unser Alter Ego auch zeitweise nur den Kopf schütteln. Als One-Line-Maschine denken auch wir nicht an Vorsichtsmaßnahmen wie einen Helm oder sonstiges, zumindest nicht am Anfang. Einfach rein, passt schon. Es kommt nach dem schwarzen Etwas im Dschungel zu einer Art übernatürlichen Sturm. Unser Team erleidet hohe Verluste, doch wir können gerade so entkommen. Nun könnte man meinen, die Einheit der Soldaten konnte absolut vorbildlich feststellen, dass der Planet alles andere als bewohnbar und sicher für hunderttausende Menschen ist. Problem daran ist nur, dass das befehlshabende Oberhaupt der Mission lächerlich überspitzt und kindlich böse, trotz allem doch grünes Licht gibt und anordnet, dass sich die Söldner-Gruppe aufgrund einer Kontamination mit dem Glibber gegenseitig abmurkst.

Es kommt also zum Kampf. Wir setzen uns zwar durch, aufhalten können wir die Ankömmlinge aus dem Orbit allerdings nicht mehr. Im Chaos des Gefechts werden wir verletzt und erneut in einen Kälteschlaf versetzt, bis wir irgendwann in Zukunft von unseren Verletzungen und potentiellen Krankheiten geheilt werden können.

Der eigentliche Start des Gameplays beginnt ab dem Zeitpunkt des Aufwachens. Verwirrt stellen wir fest, dass wir nicht einige Wochen oder Monate geschlafen haben, sondern ganze 30 Jahre. Unverletzt treffen wir auf ein riesiges Kriegsfeld, werden gefangengenommen und bekommen einen kleinen Eindruck der Konsequenzen der bescheuerten Entscheidung, den Planeten als sicher zu deklarieren. Blutrünstige Rebellen und Sklavenhändler kämpfen gegen Überbleibsel der ursprünglichen ECA-Organisation, übernatürliche sowie beinahe unsterbliche Mutanten


Unser Protagonist ist durchweg wie ein Held im Action-Blockbuster inszeniert. Eine charakterliche Entwicklung braucht man in der Story nicht erwarten.


Kaum sind wir aus dem Kälteschlaf aufgewacht, werden wir gefangengenommen und durch ein Kriegsgebiet geschleift.



Stufenaufstiege geben nicht nur mehr maximale HP, sondern erhöhen die Anomaliekraft (Fertigkeiten) und geben Klassenpunkte für den Skill-Tree.

Der Technomant baut auf Gadgets, Ablenkung und Unterstützung. Gerade für Solo-Anfänger empfehlenswert.



Der Pyromant setzt auf Inferno-Fähigkeiten und heilt sich durch die Flammen. Dadurch muss er nicht auf Nähe setzen so wie der Verwüster.

treiben ihr Unwesen und kochen mehr oder weniger ihr eigenes Süppchen und wir sind mittendrin.

So viel sei verraten, im späteren Spielverlauf sinkt der Fremdscham nicht nur, weil die Geschichte besser wird, sondern auch weil wir uns ans Setting gewöhnen. Im Verlauf der Hauptstory sammeln wir verschiedene Freunde und bahnen uns einen Weg durch Kriegswüsten und Wälder auf dem Planeten Enoch. Dabei verfolgen wir ein mysteriöses Signal, in der vagen Hoffnung, wenigstens irgendetwas zu finden. Wer eine tiefgründige Story sucht, wird sie in Outriders nicht unbedingt finden. Auch wenn diese mühevoll mit vielen Cutscenes und Dialogen ausgearbeitet wurde.

Wimmelsuche in Schlangenlevel

Wer sich dagegen gerne in geradlinigen Schlauchlevels nach Collectables suchen sieht, der darf sich schon eher freuen. Kleinere Tagebucheinträge, Notizen und Gegenstände lassen sich an bestimmten Orten finden und sammeln, samt Lore-Hintergründen.

Nicht alle davon sind jeweils questgebunden. Questgeber wie die Historikerin, der Jäger-Barkeeper oder der Hitman geben uns vor, welche Items oder Personen gesucht werden. Es liegt dann an uns, in den Nebengassen einer Region auf die Suche zu gehen oder diese Aufgaben komplett zu ignorieren. Quest-Ziele lassen sich theoretisch problemlos anpingen, sodass die Route dahin in der Spielwelt selbst angezeigt wird. Theoretisch. Denn das Anpingen hängt sich sehr gerne auf und führt uns auf eine falsche oder alte Fährte. In welcher Kampfweise wir die Quest-Ziele erfüllen, hängt dabei von unserer Klassen- und Waffenwahl ab. Nach dem bereits erwähnten Prolog haben wir die Qual der Wahl zwischen vier Klassen, mit unterschiedlichen Ausprägungen bei Kampfdistanz, Fertigkeiten und Heilungs-System.

Wahl der Qual bei der Spielweise?

Grundlegend spielen sich alle Klassen insofern ähnlich, dass man durch ausgeteilten Schaden heilt. Unterschiede gibt es dabei in der Form des notwendigen Schadens. Als Verwüster heilen wir uns beispielsweise durch sterbende Gegner in unserer direkten Nähe. Zwangsläufig ändert sich daher auch die Distanz zu den Gegnern. Der Verwüster ist als Tank-Klasse eingestuft und auf kurze Reichweite beschränkt. Der Assassine ist zwar ebenso auf kurze Reichweite getrimmt, erhält aber weniger HP und dafür einen Schild. Leichter hat es da der Technomant, der generell einen Teil des Schadens in Leben umwandelt, unabhängig der Distanz, weshalb diese Klasse auch eher zum Scharfschützengewehr neigt. Der Pyromant heilt sich durch Tötungen mit seinen Fähigkeiten und bleibt auf mittlerer Reichweite.

Egal welchen Weg man einschlägt, die Gadget-Fähigkeiten des Technomanten, die Zeit-Raum-Verzerrung des Assassinen, die Inferno-Wunder des Pyromanten oder die schutzgebenden Erdfertigkeiten des Verwüsters, belohnt wird anfangs vor allem aggressives Spielverhalten. Zwar lassen sich dann nochmal drei Fähigkeits-Richtungen in den Skill-Trees verbessern, die Klasse selbst lässt sich einmal ausgewählt aber nicht mehr ändern. Wer eine andere Klasse ausprobieren möchte, muss einen neuen Charakter erstellen. Immerhin: Der Prolog lässt sich nach dem ersten Spielen überspringen, man bekommt direkt die Klassenwahl. Etwas mehr Tiefe bekommen die Klassen und ihre Tech-Trees noch durch die acht Klassenfertigkeiten, aus denen wir je drei aktiv haben können, um unseren Build perfekt abzurunden. Zu den Fertigkeiten zählen unter anderem platzierbare Geschütztürme, Schutzschilde, Zeit-Raum-Blasen, Feuertornados und weitere spaßig aussehende Superkräfte.

Auch wenn die Klassen-Skill-Trees alle recht ähnlich anmuten,



Jede Klasse hat ihren eigenen Skill-Tree. Welche Verknüpfungen wir auswählen, ist problemfrei von uns bestimmbar. Das Zurücksetzen kostet nichts.



Schauplätze haben größtenteils ihren eigenen Wiedererkennungswert.

lässt sich problemfrei experimentieren und ausprobieren. Die Punkte sind jederzeit ohne notwendige Ressourcen zurückzuerlangen und neuverteilbar. Löblich!

Zwei Seelen schlagen in des Gameplays Brust

Aggressivität bringt nicht nur einen höheren Damage-Output mit sich, sondern heilt auch. Auf niedrigeren Schwierigkeitsgraden sorgt das dafür, dass man Superman-like (oder eher wie Homelander aus The Boys) durch die Massen an Gegnern schnetzelt, sich keine Sorgen machen muss, und abschaltet. Das kann natürlich seine ganz eigene Komik und auch Spielspaß mitbringen. Der interessante Clou bei Outriders sind in dem Kontext die 15 Weltstufen. Jede Stufe bringt mehr Boni, besseres Loot und schwierigere Gegner.

Da wird aus dem ursprünglichen Homelander-Gameplay schnell ein Deckungsspiel mit Bullet-Sponges. Wer zu schlechte Ausrüstung oder kein wunderbar funktionierendes Klassen-Build hat, stirbt da auch flott. Das Schöne daran ist die Optionalität. Niemand ist gezwungen, ständig auf der aktuell freigespielten Weltstufe zu spielen, man kann jederzeit auf eine niedrigere Stufe wechseln. An der Stelle muss erwähnt werden, dass das Deckungssystem nicht gerade flüssig funktioniert. Gerade im Gefecht sucht sich unser Protagonist gerne an falscher Stelle Schutz, was rasch zum Tod führen kann. Durch die beinahe erbarmungslose Aimbot-Präzision der Gegner auf den höheren Weltstufen wird Aufmerksamkeit nochmal besonders benötigt. Übrigens: Wer schnell zum Endgame kommen möchte, kann dies ohne großen Nachteil auf niedrigeren Stufen schaffen. Je nachdem zu welchem Spielertyp man selbst neigt, ist das sogar zu empfehlen. Denn die wirklich gute Ausrüstung erwartet uns üblicherweise nämlich erst bei schwierigeren Missionen im Endgame. Das vorher erarbeitete Loot erscheint vor dem Hintergrund geradezu belanglos.

Linearer Content in Häppchen

Wer sich schon seit längerem an Open-World-Games sattgespielt hat, darf sich gerne an Outriders wagen. Denn dort sind praktisch alle Orte absolut linear aufgebaut. Die 17 größeren und optisch recht verschiedenen Regionen der Hauptkampagne werden durch einen Szenenwechsel mit unserem Militärlastkraftwagen verbunden.

Fahren, fliegen oder schwimmen ist nicht möglich. Was dagegen möglich ist, ist das nachträgliche Anpassen des Protagonisten (Geschlecht ausgenommen) und der verschiedenen Objekte wie das eigene Banner, die Emote-Auswahl und das Fahrzeug. Während hier die Optik problemlos eingestellt werden darf, gibt es bei den Ausrüstungsgegenständen leider kein Transmog-System. Dafür aber ein anderes, neugierig machendes Modifikations-Konzept.

Sowohl Kleidung als auch Waffen haben Mod-Slots, mit denen wir recht früh am Anfang rumexperimentieren dürfen. Modifikationsarten bekommen wir durch das Zerlegen der jeweiligen Gegenstandstypen. Mit abbau- und erfarmbaren Ressourcen wie Eisen, Leder und Splitter können wir jeweils ausschließlich einen Slotplatz selbst bestimmen. Wie viele Slots zur Verfügung stehen, hängt auch mit der Seltenheit der Items ab. Modifikationen teilen sich in drei Ränge auf, mit unterschiedlich starken Effekten wie Fertigkeitsverlängerung, prozentuale Erhöhung des Waffenschadens oder auch ein Einfrieren der Gegner beim Nachladen. Mods lediglich als hilfreich zu bezeichnen wäre definitiv untertrieben!

Besonders viel Spaß macht Outriders aber im Endgame, beim Verbessern und Sammeln passenderer Beute. Das maximale Charakter-Level ist zwar schon mit 30 erreicht, auf höheren Weltstufen und dem Endgame-Spielmodus der Expeditionen geht das Loot-Level aktuell aber bis 50. Apropos Endgame: Hier schlägt Outriders wieder wild in zweierlei Richtung. Einerseits ist der Spielspaß im Endgame wohl am höchsten – in der Gruppe noch mehr als alleine, andererseits gibt es massive Balancing-Probleme.

Bei den Expeditionen gilt es, den Level so schnell wie möglich zu beenden. Je nachdem, wie flott das letztlich erledigt wurde, bekommt man nämlich unterschiedliche Bewertungen in Gold, Silber und Bronze und dementsprechende Loot-Drop-Chancen. Soweit klingt auch alles prima. Nur kommt es in Zufallsgruppen wohl häufiger vor, dass im Vergleich schwächere Klassen wie der Verwüster entfernt oder gar nicht erst mitgenommen werden. Anstatt hier an der Stelle die schwächeren Klassen und Builds zu buffen, setzt der Entwickler lieber auf Nerfen stärkerer Builds. Der Großteil der Community war davon nicht gerade positiv angetan.

Sammelmeister dürfen sich in Outriders gerne austoben. Collectables umfassen Notizen, Tagebucheinträge, Quest-Gegenstände und auch Charakter-Kodex-Seiten.


Das nicht fahrbare Militärfahrzeug wird immer wieder gerne in Cutscenes dargestellt. Mit unseren Anpassungen, natürlich.



Der Verwüster ist als Tank dargestellt, was aber besonders im Endgame weniger gut funktioniert. Trotzdem macht das Erd-Gameplay Laune!

Spielspaß und Frust gemeinsam erleben – der Koop Modus

Outriders lässt sich nach dem Prolog jederzeit gemeinsam spielen. Mit Anpassen der Weltstufe lässt sich die Schwierigkeit auch deutlich angenehm runter- oder hochskalieren. Einen Chat gibt es nicht, dafür aber eine Voice-Talk-Funktion. Cutscenes werden gemeinsam angesehen, können aber, wenn alle sich einig sind, auch übersprungen werden. Der Fortschritt der Story sowie die Regionen lassen sich auch teilen, damit man während der laufenden Session gemeinsam spielen kann. So ließe sich ein frischer Charakter theoretisch zum Endboss porten und hätte alle Regionen freigeschaltet. Charakter-Level sind davon zwar nicht betroffen, allerdings lassen sich im Lager Ausrüstungsgegenstände unter den eigenen Charakteren teilen, wobei hier Item-Levelbegrenzungen zu beachten sind. Ein Item-Tausch unter Spielern ist dagegen nicht möglich.

Wenig überraschend macht die Story und alles andere mit Freunden mehr Laune. In manchen Zwischensequenzen sieht man nicht nur sich selbst, sondern auch seine Mitspieler sowie deren Fahrzeuge. Im Gefecht stellt sich praktisch automatisch eine Art Rollenverteilung ein. Ob jetzt Mini-Bosse, kleinere Mobs oder Regionsriesen, gemeinsam kommt Freude auf.

Ecken und Kanten des Spiels

Was uns wieder zum Anfang des Tests zurückführt. Technische Mängel werden im Koop-Modus nochmal verstärkt deutlich. Nicht, weil das Gameplay sonderlich anders wäre als solo, sondern weil es auch bei der geringen Spielerzahl von maximal drei Leuten zu wiederholten und nervigen Spielabstürzen und Bugs kommt. Ladehänger, Verbindungsabbrüche, verschwundene Quest-Belohnungen, unsterbliche oder nicht erreichbare Gegner, Mikroruckler, die Liste könnte ellenlang fortgeführt werden.

Auch grafisch haut Outriders uns nicht gerade aus den Socken. Zumindest flüssig läuft das Game, denn durch die dynamische Auflösung der PS5-Version bekommen wir eine stabile 60er-Framerate. PS4-Spieler müssen sich dagegen mit 30 FPS und Mikrorucklern zufriedenstellen. Steife Animationen und Gesichter werden vom potentiellen Upscaling auch nicht gerade hübscher. Optisch kann man höchstens von Durchschnitt sprechen, was für ein Spiel auf diesem Preisniveau ein wenig enttäuscht. Die Musik wiederholt sich relativ oft, ist allerdings trotzdem mitreißend und passt stilistisch zum ganzen Action-Film-Feeling. Die Waffensounds sind weder sonderlich hörenswert, noch störend, viel mehr irgendwo im Mittelmaß-Feld.

Beim Thema der Sprachausgabe wird wieder gefühlt Zuckerbrot und Peitsche seitens der Entwickler ausgeteilt. Warum? Weil Outriders einerseits mit stolzen neun Vollvertonungen aufwartet. Die verschiedenen Sprachen sind zwar vertreten und alleine das Vorhandensein ist ein dicker Pluspunkt. Das Problem daran ist nur wieder die technische Umsetzung: Mal passt die Länge des Gesprochenen nicht, mal ist der ganze Dialog um eine gute Sekunde verzögert. Die Sprachausgabe selbst ist zwar recht gut, aber wenn die Synchronität fehlt, kommt neben tiefen Seufzern vor allem Frust auf.

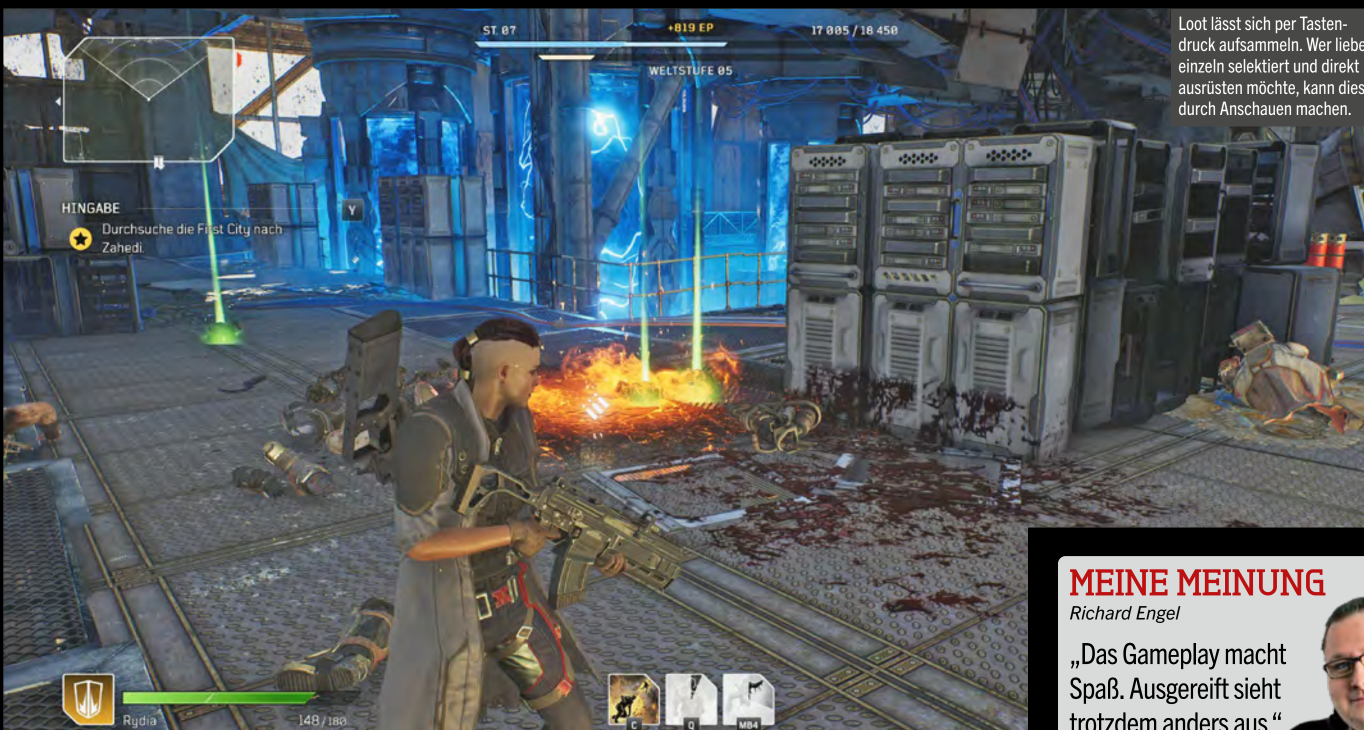
Mittelmäßiges Game-Design?

Daneben gibt es manche Design-Entscheidungen, die eher für Fragezeichen sorgen. So setzt



Innerhalb einer Oberwelt gibt es weitere Nebengassen. Die Schnellreise über die platzierten Banner erleichtert Questen und Co.

Bei humanoiden Gegnern treffen wir immer wieder auch auf Spezialisten wie Heavy-MGs, Scharfschützen und übernatürliche Veränderte.



Loot lässt sich per Tastendruck aufsammeln. Wer lieber einzeln selektiert und direkt ausrüsten möchte, kann dies durch Anschauen machen.

bei jedem Ortswechsel, also auch innerhalb einer Region, eine Schwarzblende ein, gefolgt von einer kurzen Sprung-/Kletter-/Öffnungs-Animation, und einer weiteren Schwarzblende. Auf Dauer keine schöne Lösung, vor allem, da die Welt dahinter auch problemfrei dargestellt wird, samt Collectables.

Wir hätten uns eine Option gewünscht, diese Art von Zwischensequenzen dauerhaft zu überspringen. Wo wir gerade bei Springen und Designentscheidungen sind: Nicht alle überspringbar aussehenden Hürden sind es auch. Mal kann man sich von einer Treppe fallen lassen, mal stört eine unsichtbare Wand und sorgt für den sicheren Spielertod. Ein Aufsammeln des gesamten Loot ist per Tastendruck möglich, eine automatische Option gibt es ebenfalls, die schustert euch den Loot aber erst am Ende eines Gebietes zu. An der allgemeinen Controllerbelegung ist im Gegensatz zur Standard-Tastaturbelegung der PC-Version nichts auszusetzen.

Die Interaktion bei NPCs beschränkt sich auf Handel und lineare Dialoge. Wirkliche Entscheidungen, so gering sie auch sein mögen, finden wir keine. Zwar wird in seltenen Fällen suggeriert, wir hätten eine Wahl, aber Pustekuchen! Die einzige Entscheidungsfreiheit ist die Option, Nebenquests auch gepflegt zu ignorieren. Zumindest im Endgame empfiehlt es sich jedoch, diese abzuschließen, da attraktive Belohnungen winken. Übrigens auch dann, wenn man in einer Quest-Kategorie bereits alles beendet hat. Notwendige Verbesserungen, Typänderungen und Modifikationen von Ausrüstungsgegenständen können zudem schnell und einfach im Menü über befreundete NPC-Charaktere vorgenommen werden.

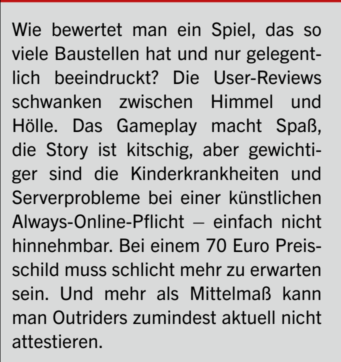
Outriders wurde am 01. April für die PlayStation 4/5, die Xbox One/Series X/S, Google Stadia und den PC veröffentlicht. Käufer der PS4-Edition erhalten die PS5-Version kostenlos als Upgrade. Wieder eine Stolperfalle: Crossplay ist zwar möglich, sorgt aber aktuell noch für wiederholte Verbindungsprobleme. An der Stelle sei noch lobend die Outriders Demo erwähnt. Wer sich selbst ein Bild vom Gameplay machen möchte, kann sich an der Demo ausprobieren. Ein Erstendruck ist auch empfehlenswert, gerade bei dem Preis. Im PlayStation Store steht ein Preis von 25 Cent an. Für alle anderen Plattformen ist die Demo kostenlos spielbar.i ❑



Ob jetzt erst das Kleinvieh oder die größeren Bosse dran sind, entscheidet der Playstyle.

MEINE MEINUNG

Richard Engel



„Das Gameplay macht Spaß. Ausgereift sieht trotzdem anders aus."

Wie bewertet man ein Spiel, das so viele Baustellen hat und nur gelegentlich beeindruckt? Die User-Reviews schwanken zwischen Himmel und Hölle. Das Gameplay macht Spaß, die Story ist kitschig, aber gewichtiger sind die Kinderkrankheiten und Serverprobleme bei einer künstlichen Always-Online-Pflicht – einfach nicht hinnehmbar. Bei einem 70 Euro Preisschild muss schlicht mehr zu erwarten sein. Und mehr als Mittelmaß kann man Outriders zumindest aktuell nicht attestieren.

PRO UND CONTRA

- + Individueller Schwierigkeitsgrad durch Weltstufen-System
- + Vier verschiedene Klassen mit interessanten und spaßigen Fähigkeiten
- + Fertigkeiten lassen sich jederzeit zurücksetzen, experimentieren beim Build-Aufbau wird dadurch gefördert
- + 17 Oberwelten, mit unterschiedlicher Optik und Feeling
- + Gemeinsame Loot-Jagd besonders fesselnd
- + Vollvertonung in neun Sprachen
- − Always-On-Pflicht, auch im Singleplayer und bei Serverproblemen
- − Technische Lage: Bugs, Verbindungs-Probleme, Crashes und teils Inventar-Wipes
- − Koop besonders fehleranfällig beim Laden und Spielen
- − Augenverdrehende Story und Charaktere, Fremdscham inklusive
- − Dialoge belanglos, keine Entscheidungsfreiheit
- − Deutsche Sprachvertonung oft asynchron



Nier Replicant ver. 1.22474487139...

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: ToyLogic, Inc.
Hersteller: Square Enix
Termin: 23. April 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

Von: Stefan Wilhelm & Sascha Lohmüller

Die überarbeitete Version von Nier Replicant dürfte einmal mehr die Gemüter spalten. Warum wir uns in das schräge Endzeit-Märchen verliebt haben!

Hideo Kojima mit Metal Gear, Hidetaka Miyazaki mit Dark Souls, Fumito Ueda mit Shadow of the Colossus. Wenn die japanische Entwicklerszene eines besonders gut kann, dann ist es, ihren Kreativköpfen bei Herzensprojekten freien Lauf zu lassen. Heraus kommen Spiele, die sicherlich nicht immer den aktuellen AAA-Massengeschmack befriedigen, die dafür aber mit der vielleicht wichtigsten Zutat eines Kultklassikers punkten können – Seele. Eine Eigenschaft, die auch die Werke des Drakengard- und Nier-Directors Yoko Taro seit jeher zu unkonventionellen Liebhaberspielen macht. In genau diese Kerbe schlägt auch sein drittes Spiel, Nier Replicant, der seinerzeit bei der Kritik durchgefallene Vorgänger des Überraschungshits Nier Automata. Eine Konsolengeneration später gibt die Remaster-Maschine Square Enix dem Titel nun eine wohlverdiente zweite Chance. Hat sich das Aschenputtel von Einst mittlerweile in Dornröschen verwandelt?

Schneesturm im Sommer und andere Kuriositäten

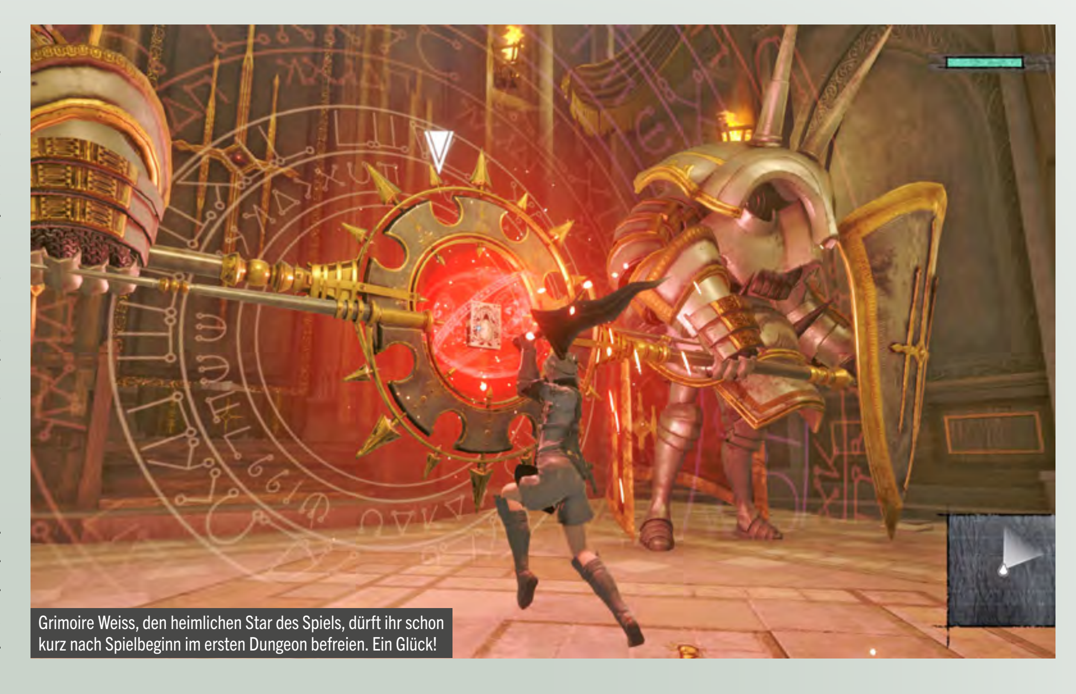
Schon der Einstieg in Replicant weckt jedenfalls erste Märchen-Assoziationen. Kamerafahrten zeigen eine eingeschneite Großstadt, in der die Welt offenbar vor kurzem den Löffel abgab. Inmitten eines verwüsteten Ladens kauert ein Junge mit einem Eisenrohr auf dem Boden. Plötzlich flüstert ihm ein auf dem Boden liegendes Buch Machtversprechen zu, würde er es bloß berühren. Er täte gut daran, dem Grusel-Wälzer Folge zu leisten, schließlich liegt ein Regal weiter seine ausgemergelte Schwester auf dem Boden, und das Geschäft wurde soeben von einer Horde Schattenwesen gestürmt! Ihr übernehmt die Kontrolle über den namenlosen Jungen und merkt schnell, dass in dieser Welt irgendetwas so gar nicht mit rechten Dingen zugeht. Die eigentlich nur aus schwarzen Fetzen bestehenden Feinde vergießen literweise Blut, beschießen euch mit bunten Kugelwellen in Shoot-'Em-Up-Manier und geben unheimliche, verzerrte Laute von sich. Für noch mehr Verwirrung sorgt dann eine Texteinblendung, die das Geschehen ins Jahr 2053 datiert. Sommer 2053. Und dass es hier im Sommer schneit, ist nur die Spitze des mysteriösen Eisbergs.



Der weiße Ritter und sein edles Ross: Habt ihr eine frühe Nebenquest erledigt, dürft ihr auf riesigen Ebern reiten. Inklusive Drift-Funktion!


Die Bosskämpfe sind zwar größtenteils recht leicht zu meistern, überraschen jedoch immer wieder mit kreativen Mechaniken.

Das eigentliche Open-World-JRPG, auf das ihr euch mit Nier Replicant einlasst, beginnt dann über tausend Jahre später in einem mittelalterlichen Dorf, das den selbst gewählten Namen eures Protagonisten trägt. Warum euer weißhaariger Jüngling immer noch so aussieht, wie ein Millennium zuvor, solltet ihr tunlichst selbst herausfinden. Nier Replicant brilliert nämlich, wie sein chronologischer Nachfolger, in einem Punkt ganz besonders: in haarsträubenden Plottwists, die euch mitten auf die Zwölf treffen. Oder gerne auch mitten ins Gefühl. Die Prämisse bleibt dabei jedoch, wie auch der spielerische Unterbau, denkbar simpel. Eure Schwester ist an der Runenpest erkrankt, schwarze Hieroglyphen schlängeln sich über ihren geschwächten Körper, und ihr sollt ein Heilmittel finden. Dazu erkundet ihr verschiedene Zonen der kleinen Spielwelt, wagt euch in schlauchige Dungeons vor und bekämpft jede Menge Schattenmonster, die dem letzten Fitzelchen Menschheit auf der Erde gehörig zu schaffen machen.


Grimoire Weiss, den heimlichen Star des Spiels, dürft ihr schon kurz nach Spielbeginn im ersten Dungeon befreien. Ein Glück!

„Und PlatinumGames sah, dass es gut war."

Bei der Überarbeitung des im Original etwas steifen Kampfsystems haben die Mädels und Jungs von ToyLogic absolut solide Arbeit geleistet: Geschmeidig, griffig und sauber animiert metzelt ihr euch mit drei Waffenklassen durch die Schattenhorden. Als junger Protagonist könnt ihr zunächst nur mit Einhandwaffen ran, in der zweiten Spielhälfte dürft ihr das Erwachsensein dann mit riesigen Schwertern und Speeren zelebrieren. Wer sich schon mit den attraktiven Androiden durch Automata geschnetzelt hat, findet sich mit der Replicant-Steuerung schnell zurecht. Neben leichten und schweren Angriffen lassen sich Ausweichrollen, Uppercuts und Attacken aus und in der Luft intuitiv verbinden. Der stilistische Einfluss der Hack&Slay-Meister von PlatinumGames ist deutlich spürbar, dementsprechend sind die Kämpfe durchgehend unterhaltsam, effektreich und hübsch anzusehen.

Allzu viele verschiedene Kombos oder eklatante Unterschiede in der Funktion der Waffengattungen dürft ihr jedoch nicht erwarten, die mechanische Tiefe eines Bayonetta oder Devil May Cry erreicht Replicant nicht. Was die blutigen Scharmützel hingegen ordentlich aufpeppt, sind die Magieangriffe, die ihr den Schatten mithilfe eures Begleiters Grimoire Weiss um die Ohren haut. Der sprechende Schmöker kann etwa zielsuchende Lanzen, ein magisches Maschinengewehr, Riesenfäuste oder einen Vortex entfesseln, der feindliche Geschosse einsaugt und sie dann als Laserstrahl zurückreflektiert. Apropos Geschosse: Vor allem in den imposanten Bosskämpfen verwandelt sich Nier gerne in eine Art dreidimensionalen Bullet-Hell-Shooter mit Kugelmus-

Die deutsche Übersetzung ist solide, lässt jedoch manchmal den sprachlichen Witz des Originals vermissen. Am besten auf Englisch spielen!

In den wenigen Dörfern des Spiels holt ihr euch Quests ab, kauft Waffen oder Verbesserungsmaterial. Sonderlich belebt sind die Käffer aber nicht.

tern, die es zu lernen und auszumanövrieren gilt. Im Gegensatz zu Automata halten sich tatsächliche Shoot-'Em-Up-Passagen jedoch in Grenzen, die Gameplay-Wundertüte ist hier noch nicht ganz so vollgestopft.

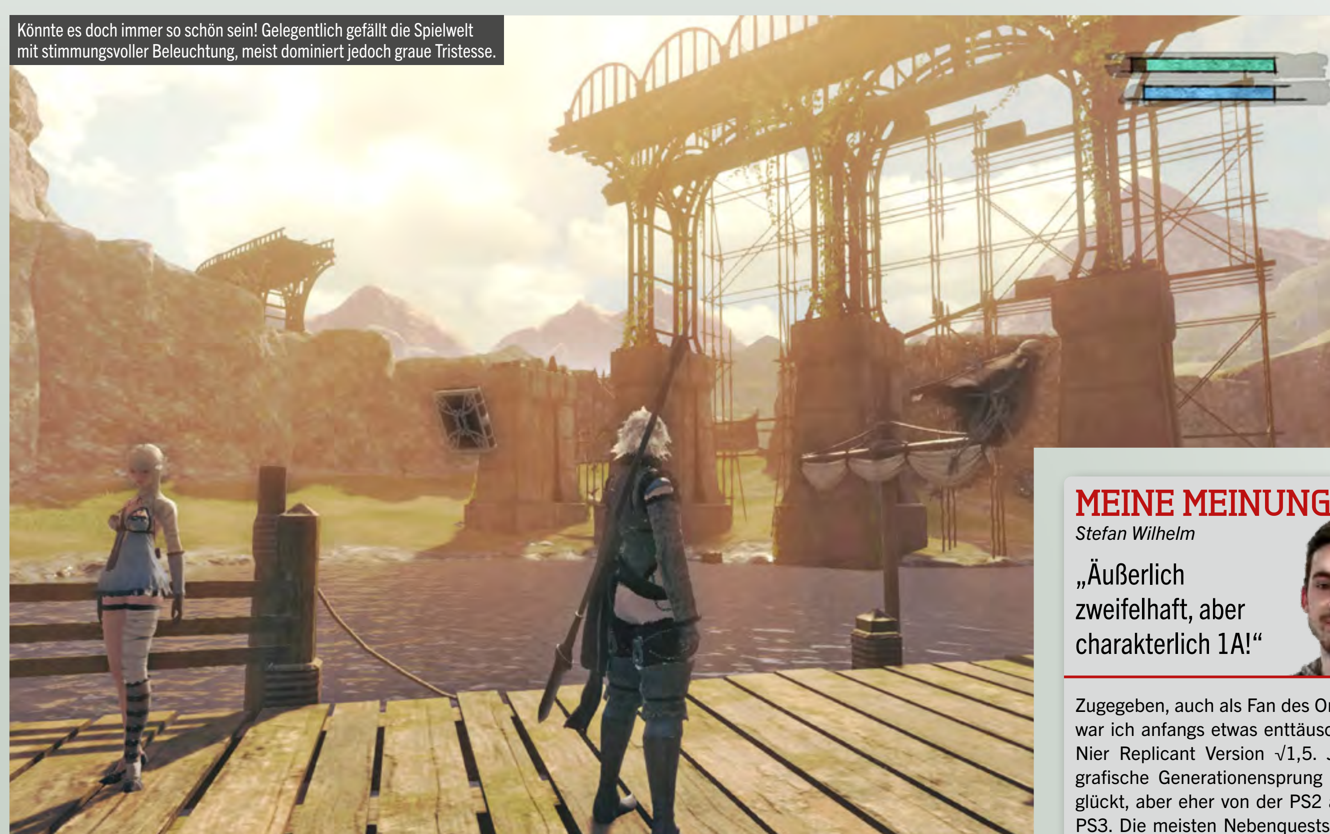
Zu viel gewollt?

Daraus ergibt sich der größte Knackpunkt des Titels, der sich auch in der Neuauflage kaum wegdiskutieren lässt: Nier Replicant ist und bleibt, verglichen mit Automata, ein spielerisch eher zurückgefahrener Titel, dem man seine hohen Ambitionen bei niedrigem Budget teils deutlich ansieht. Die Open World wirkt beispielweise wie eine hastig eingebaute Marketing-Maßnahme. Sie ist winzig klein und abseits der Schatten-Horden sowie einiger Schafe und Wildschweine recht trist und leblos, sodass ihr im Verlauf der etwa 40-stündigen Hauptstory nicht nur ständig dieselben Gebiete durchquert, sondern auf euren Reisen auch kaum Neuem begegnet. Wenig besser verhält es sich mit den Nebenquests, in denen euch die Bewohner der kleinen Ortschaften größtenteils auf stupide Sammelmissionen schicken. Meist mit einer fadenscheinigen Ausrede, die kaschieren soll, dass sie sich selbst schlicht zu bequem sind. Verständlich! Zehn Schafe zu töten, zehn Blumen zu pflanzen oder zehn Fische zu fangen, dürfte bei niemandem große Begeisterungsstürme auslösen, vor allem, da Letzteres mit einem schlecht erklärten, frustrierenden Minispiel einhergeht. Wer auf den schnöden Mammon pfeift, der am Ende der Quests als Belohnung winkt, lässt die optionale Arbeit einfach links liegen. Oder, noch besser, ihr sucht eine Liste der wenigen tatsächlich lohnenden Nebenquests heraus, die neue Waffen oder spannende Story-Schnipsel bereithalten.


Die Zauber sind das Highlight des Kampfsystems. Mit den Lanzen schießt ihr Gegner über den Haufen erstecht sie dann, wenn sie am Boden liegen.

Auf die inneren Werte kommt es an!

Und damit wären wir wieder bei dem Grund, warum dieses äußerlich unspektakuläre, überambitionierte Rollenspiel dann doch so viel mehr ist, als es zunächst vorgibt: Nier Replicant spinnt eine derart schräge, melancholische und erschütternde Geschichte, dass seine vielen Design-Patzer und Unzulänglichkeiten letztendlich gar nicht mehr so wichtig erscheinen. Einen großen Teil der erzählerischen Last tragen dabei die markigen, liebenswerten Charaktere, die ihr in der ersten Hälfte des Spiels am Wegesrand aufgabelt. Grimoire Weiss, eurem sprechenden Sidekick in Buchform, begegnet ihr schon nach wenigen Stunden. Ab dann dürft ihr immer wieder über die hervorragend eingesprochenen, charmant-überheblichen Kommentare schmunzeln, mit denen der Wälzer auch die dutzendste Sammelquest noch amüsant begleitet. Sein Gegenpart ist die burschikose Kainé, deren Vokabular sich hauptsächlich aus F- und S-Wörtern zusammensetzt, die sie Freund und Feind ebenfalls großartig vertont an die Köpfe wirft. Die große Kunst des Spiels liegt auch hier wieder darin, dass sich hinter ihrem vermeintlich schnell durch-

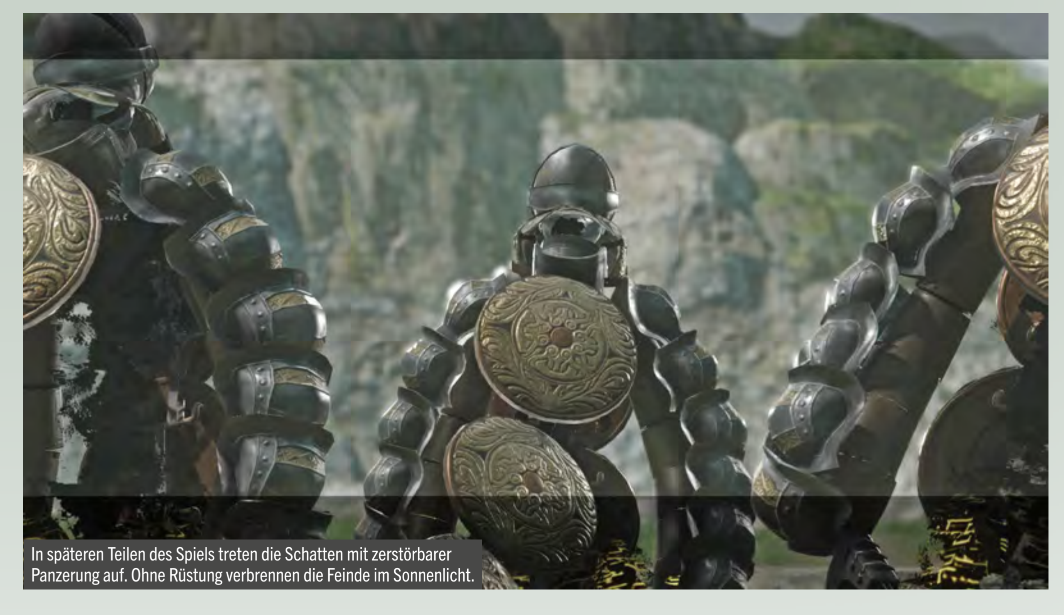


Könnte es doch immer so schön sein! Gelegentlich gefällt die Spielwelt mit stimmungsvoller Beleuchtung, meist dominiert jedoch graue Tristesse.

schauten Äußeren eine bewegende, emotionale Geschichte verbirgt. Selbiges gilt für den magischen Begleiter Emil, euren Protagonisten, sämtliche Bossgegner des Spiels und die beiden Zwillinge Devola und Popola, die nicht nur für viele Quests, sondern auch für die tolle Hintergrundmelodie in eurem Dorf verantwortlich sind.

Fantasiesprachen-Feelings

Der von Emi Evans in einer erfundenen Sprache gesungene „Song of the Ancients" ist nur einer von vielen ganz großen Würfen des Komponisten Keiichi Okabe, der euch nach dem Durchspielen nicht mehr aus dem Kopf gehen wird. Ruhig, sanft, düster, melancholisch und epochal: Der Soundtrack zieht alle Gefühls-Register, zudem wurden die Stücke im Remaster neu eingespielt und gefallen mit höherer Produktionsqualität und kräftigerem Klang. Dass sich hingegen an der optischen Tristesse der Spielwelt, Matschtexturen, detailarmen Bewohnern und dem streng linearen Aufbau der Dungeons auch in der Neuauflage kaum etwas geändert hat, sorgt eher für Unverständnis. Replicant erinnert optisch eher an ein sehr frühes PS4-Spiel, und das auch nur dann, wenn man ein Auge zudrückt. Weiterhin müsst ihr dem Titel also spielerisch und technisch so manches verzeihen, werdet dafür aber mit einer einzigartigen Erfahrung belohnt, die von Story, Charakteren, Atmosphäre und Musik in erstaunliche Höhen getragen wird. Neueinsteiger müssen im Vergleich zu Automata zwar spielerische Abstriche machen und Kenner des Originals müssen lange spielen, um neue Story-Inhalte zu erleben, aber für beide Seiten lohnt sich der Kauf letztendlich. Ein Spiel mit so viel eigenwilligem Charme erscheint nicht alle Tage! ❑



In späteren Teilen des Spiels treten die Schatten mit zerstörbarer Panzerung auf. Ohne Rüstung verbrennen die Feinde im Sonnenlicht.

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm

„Äußerlich zweifelhaft, aber charakterlich 1A!"

Zugegeben, auch als Fan des Originals war ich anfangs etwas enttäuscht von Nier Replicant Version √1,5. Ja, der grafische Generationensprung ist geglückt, aber eher von der PS2 auf die PS3. Die meisten Nebenquests wären sogar für ein Gratis-MMO zu stupide. Und dass es für eine interessante Open World offenbar noch immer hinten und vorne nicht gereicht hat, stößt ebenfalls sauer auf. Aber dann habe ich mein Zauber-Repertoire aufgestockt, das spaßige Kampfsystem verinnerlicht und gelernt, welche Aufgaben sich lohnen. So kommt schnell ein sehr unterhaltsamer Gameplay-Flow auf, der mich durch die vielen Durchgänge trägt, die mir das Spiel abverlangt. Und dann passieren sie eben, diese einzigartigen Nier-Momente, die mich immer wieder aufs Neue begeistert, bestürzt, verstört und voller Vorfreude auf den nächsten Story-Schnipsel zurückgelassen haben. Nier Replicant bleibt ein Spiel, das man mögen muss – aber gibt man ihm genug Zeit, dann kann man eigentlich auch gar nicht anders.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische, wendungsreiche Story
- ➕ Phänomenaler Soundtrack
- ➕ Liebenswerte und hervorragend (englisch) vertonte Charaktere
- ➕ Unverbrauchtes Setting
- ➕ Spaßige, stylische Kämpfe
- ➕ Griffige Steuerung
- ➕ Viel Freischaltbares, hoher Wiederspielwert
- ➕ Neue Story-Inhalte ...
- ➖ ... die erst (sehr) spät zugänglich werden
- ➖ Erste Hälfte etwas zäh
- ➖ Veraltete Technik
- ➖ Größtenteils öde Nebenaufgaben
- ➖ Winzige, sinnlose Open World
- ➖ Langweiliges Dungeon-Design

WERTUNG 8



Nier Replicant:

Androiden, Drachen und Atombomben – Die schräge Geschichte der Spielwelt

Früher Geheimtipp, heute Kult-Klassiker: Mit dem Überraschungserfolg von Nier Automata gelang der Rollenspielreihe des exzentrischen Directors Yoko Taro endlich der verdiente Durchbruch. Trotzdem dürften die wenigsten neuen Fans wissen, wo das schräge Universum seinen Anfang nahm und wie die Spielwelt zu dem wurde, was sie ist. Zeit für etwas Geschichtskunde!

Von: Stefan Wilhelm & Sascha Lohmüller

Yoko Taro, Creative Director und Drehbuchschreiber des Drakengard- und Nier-Universums, ist im Gamingsektor das, was etwa Christopher Nolan in Hollywood ist: ein Autor, der seine unkonventionellen Ideen noch relativ frei von strikter Zielgruppenorientierung und den Anweisungen biederer Vorgesetzter verwirklichen kann. Entsprechend gehören die Werke unter der Regie des Mannes, der in der Öffentlichkeit ausschließlich maskiert auftritt, selbst für japanische Verhältnisse zu den bizarrsten, aber auch interessantesten Games der letzten Jahre.

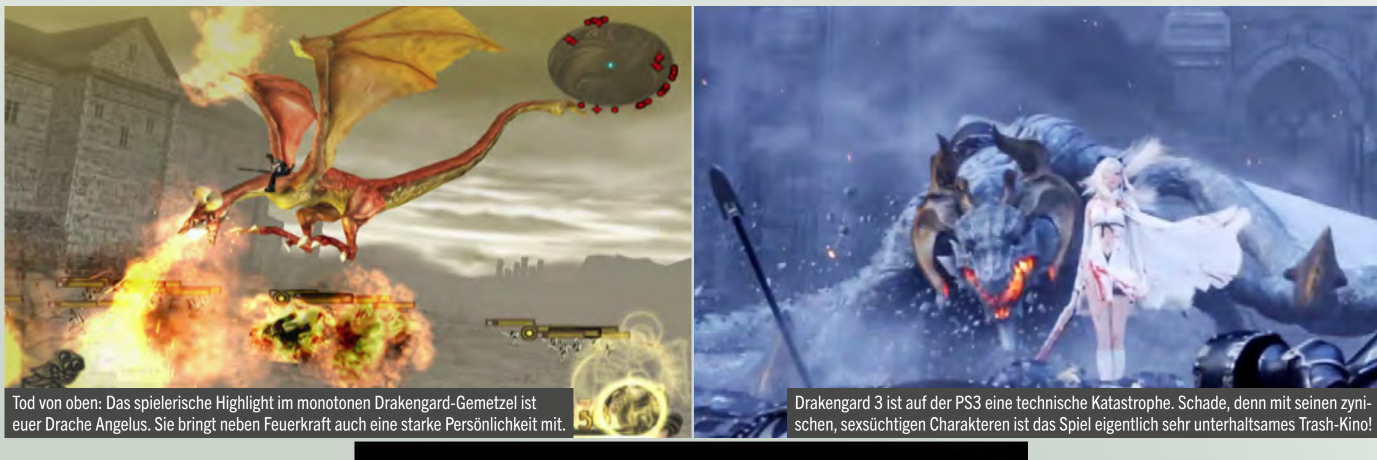
Grund genug für uns, anlässlich der nun erscheinenden Neuauflage von Nier Replicant, einen kurzen Streifzug durch Yoko Taros schräges Universum zu wagen. Vom abgrundtief düsteren Drakengard über das geheimnisvolle Nier Replicant bis zum philosophischen, humanistischen Nier Automata – festhalten, es wird abgefahren!

SPOILERWARNUNG: Um die Geschichte der Spielwelt verstehen zu können, müssen wir die Story und das fünfte Ende von Drakengard besprechen. Außerdem verraten wir grob den Plot und den zentralen Konflikt in Nier Automata. Bei Nier Replicant beleuchten wir den Zusammenhang zur Drakengard-Welt, verraten aber keine Story-Details.

Drakengard (PS2, 2004): Abgründige Apokalypse

Es ist das Jahr 1099. Wir befinden uns in der mittelalterlichen Welt Midgard, die topographisch aussieht wie ein auf den Kopf gedrehtes Europa, und kämpfen auf Seiten der Konföderation gegen die von einer Schwarmintelligenz gesteuerten Soldaten des Imperiums. Das Ziel der rotäugigen Armee: die fünf magischen Siegel zu zerstören, welche die ominösen, übernatürlichen Wächter davon abhalten sollen, Midgard auszuradieren. Protagonist Caim wird zu Beginn des Spiels fatal getroffen und geht widerwillig einen Pakt mit dem ebenso verwundeten, sprechenden Drachen Angelus ein, um am Leben zu bleiben. Zum Abschluss eines Pakts in Drakengard muss der menschliche Partner stets ein Opfer bringen, was Caim in der Folge seine Stimme kostet.

Nachdem wir von Siegel zu Siegel eilen und fliegen, dabei aber stets zu spät kommen und dem Imperium dann auch noch das letz-



Tod von oben: Das spielerische Highlight im monotonen Drakengard-Gemetzel ist euer Drache Angelus. Sie bringt neben Feuerkraft auch eine starke Persönlichkeit mit.

Drakengard 3 ist auf der PS3 eine technische Katastrophe. Schade, denn mit seinen zynischen, sexsüchtigen Charakteren ist das Spiel eigentlich sehr unterhaltsames Trash-Kino!

Das letzte Ende von Drakengard war ursprünglich als Witz gedacht und sollte an das Finale von Hideaki Annos Neon Genesis Evangelion erinnern.

te Bollwerk Midgards in Form von Caims Schwester Furiae in die Hände fällt, scheint die Lage aussichtslos. Eine finale, große Schlacht gegen das Imperium kann unsere Konföderation zwar noch für sich entscheiden, doch ein explosiver Meteoritenschauer aus der schwebenden Festung der Gegenseite lässt auch diese Hoffnung erlöschen. Ab diesem Punkt zeigt sich Yoko Taros Vorliebe für mehrere Enden. Von den fünf Abschlusspfaden mündet allerdings nur der letzte, und mit Abstand merkwürdigste, chronologisch ins nächste Spiel des Universums.

Als wir Manah, die kindliche Anführerin des Wächter-Kults, besiegt haben und alle Siegel zerstört sind, befallen die Wächter, die aussehen wie riesige, steinerne Babys, Midgard und fressen die verbleibenden Menschen. Schließlich erscheint die Bestienkönigin, die Mutter der Wächter. Passend zu ihren Untertanen als riesige, schwangere Frau dargestellt, beginnt sie, inmitten der tobenden Apokalypse, die Realität zu verschlingen. Als sich Caim und Angelus der Königin nähern, setzt sie die von ihr „gefressene" Zeit frei und befördert uns durch ein Dimensionsportal, natürlich, ins Tokio des frühen 21. Jahrhunderts. Warum uns nun der Endkampf auch noch plötzlich in ein bockschweres Rhythmus-Spiel wirft, das rein gar nichts mit dem eintönigen Hack&Slay-Gameplay zu tun hat, durch das wir uns auf dem Weg hierher quälen mussten? Weil Drakengard und Nier gerne mit Konventionen brechen, mitunter auch zum Leidwesen des Spielers. Ziel erfüllt, der Kulturschock sitzt!

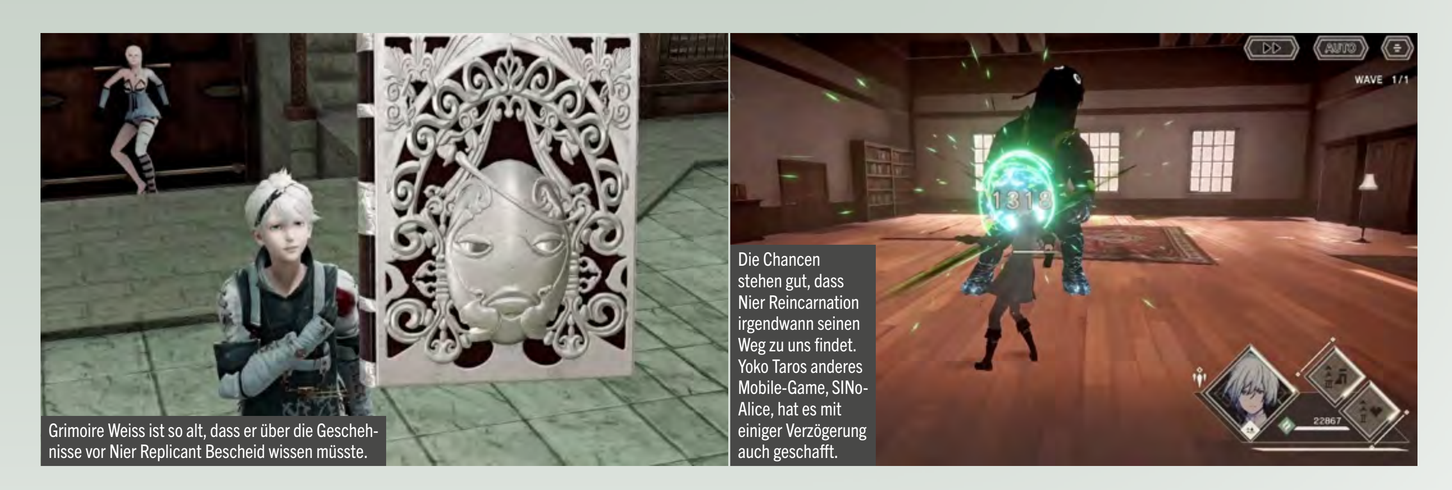
Schließlich stürzt die Königin zerbröckelnd vom Himmel, ehe Caim und sein Drache von einem Kampfjet der japanischen Luftwaffe abgeschossen werden und ebenfalls in ihre Einzelteile zerborsten auf die Stadt herabregnen. Wir halten fest: Drakengard setzt uns wohl eines der bizarrsten Enden vor, die wir in einem Spiel bisher erlebt haben. Aber Yoko Taro wäre nicht der legendär schräge Storyschreiber, der er ist, könnte er diese abstruse Prämisse nicht weiterspinnen!

Nier Replicant / Nier Gestalt (PS3, Xbox 360, 2010): Die tausendjährige Lüge

Dass die bis auf das Alter des Protagonisten identischen Nachfolger Nier Replicant und Nier Gestalt (Letzteres wurde als einzige Version im Westen veröffentlicht) an dieses Ende von Drakengard anknüpfen, wird erst spät in den Spielen ersichtlich. Und zwar auch nur dann, wenn wir aufmerksam sämtliche Geheimdokumente, Item-Beschreibungen und Dialoge auftreiben und verfolgen. Da wir euch das Beste an Nier Replicant, nämlich seine mit Plottwists gespickte Geschichte, wegen der Neuauflage natürlich nicht verderben wollen, belassen wir es hier bei den Eckdaten!

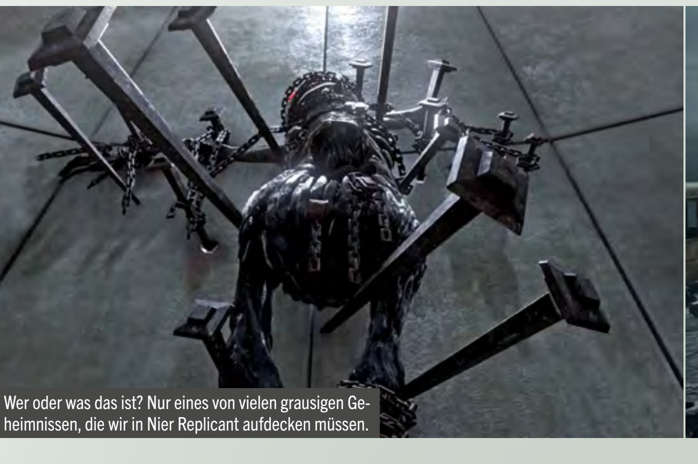
Nach dem Absturz der Bestienkönigin im Jahr 2003 liegt der Tokioter Stadtteil Shinjuku in Trümmern, wird zum Ground Zero erklärt und von der japanischen Regierung abgeriegelt. Neben der physischen Zerstörung der Stadt kündigt sich jedoch schon bald ein viel schwerwiegenderes Problem an: Menschen, die Kontakt mit den ascheartigen Partikeln der Königin hatten, erkranken am sogenannten White Chlorination Syndrome. Im Endstadium dieser Erkrankung verwandeln sich Betroffene in Salzstatuen und zerfallen dann wiederum in infektiöse Partikel. Was bei einer Ansteckung eigentlich passiert: Die Menschen werden von unbekannten Göttern vor die Wahl gestellt, entweder in eine Statue verwandelt zu werden oder sich als willenlose, rotäugige Marionette in den Dienst der Götter zu stellen, wie es schon in Midgard mit dem Imperium geschehen war.

Die wachsende Rotaugenarmee in Shinjuku wird von den Behörden eingemauert, die Bedrohung lässt sich jedoch kaum noch bändigen. Die Vereinten Nationen fällen schließlich die folgenschwere Entscheidung, der Gefahr in der japanischen Millionenmetropole mit



Grimoire Weiss ist so alt, dass er über die Geschehnisse vor Nier Replicant Bescheid wissen müsste.

Die Chancen stehen gut, dass Nier Reincarnation irgendwann seinen Weg zu uns findet. Yoko Taros anderes Mobile-Game, SINoAlice, hat es mit einiger Verzögerung auch geschafft.


Wer oder was das ist? Nur eines von vielen grausigen Geheimnissen, die wir in Nier Replicant aufdecken müssen.


11.000 Jahre in der Zukunft sind selbst die imposantesten Bauwerke nur noch zerfallene Gerippe. Aber die Schulbusse haben gehalten!

Atomwaffen beizukommen. Tokio wird dem Erdboden gleichgemacht. Der katastrophale Nebeneffekt: Durch die nuklearen Explosionen werden infektiöse Aschepartikel aus dem Ground Zero in die Atmosphäre geschleudert und können sich über den gesamten Erdball verteilen. Die Ausbreitung des White Chlorination Syndrome ist nun nicht mehr aufzuhalten, die Menschheit steht vor ihrem Ende.

Das verzweifelte Experiment, auf das sich Wissenschaft und Militär schließlich einlassen, um den Fortbestand der Spezies zu sichern, ist zentrales Story-Element in Nier Replicant. Über ein Jahrtausend nach der Katastrophe in Tokio durchstreifen wir als namenloser, junger Protagonist die spartanischen letzten Überreste der menschlichen Zivilisation auf der Erde und sehen uns mit einer neuen Bedrohung in Form der mysteriösen Schatten konfrontiert. Auf der Suche nach einem Heilmittel für unsere kranke Schwester lüften wir die Geheimnisse um die Schatten und decken dabei eine Wahrheit auf, die ein Millennium lang unter Verschluss gehalten wurde. Was diese Wahrheit ist, verraten wir euch an der Stelle jedoch nicht, und wünschen allen Neueinsteigern schonmal eine fröhliche Existenzkrise!

Nier Automata (PS4, Xbox One, PC, 2017): Stellvertreterkriege und der Sinn des Lebens

Die Menschheit kommt einfach nicht zur Ruhe: Erst stürzt ein gigantisches Monster aus einer fremden Welt über Tokio ab, das White Chlorination Syndrome und die Schattenwesen sorgen für milliardenfaches Sterben, und dann kommen, wie sollte es anders sein, auch noch die Aliens. Pünktlich am Independence Day des Jahres 5012 landen UFOs in Nord- und Südamerika und machen sich die dortige Großindustrie zunutze, um ganze Heerscharen von Maschinenwesen für den Krieg gegen die Menschen zu fertigen. Der neuen, außerirdischen Bedrohung setzt die Menschheit eine Armee aus in ihrem Ebenbild geschaffenen Androiden entgegen, die das Vermächtnis der Spezies beschützen sollen.

Weitere fünf Jahrtausende später, im Jahr 11939, haben sich die Menschen notgedrungen auf den Mond zurückgezogen und befehligen von dort aus Projekt YoRHa, die bisher fortschrittlichste Truppe intelligenter Androiden. Der Menschheit zur bedingungslosen Treue verschworen, stürzen wir uns in Nier Automata mit den Androiden 2B und 9S in den 14. Maschinenkrieg und kämpfen um das, was von der Erde übrig ist. Anfangs vernichten wir die knuffigen, feindlichen Maschinenwesen noch reuelos, doch uns fällt schnell auf, dass die Roboter sich mehr und mehr menschliche Verhaltensweisen aneignen. Sie versuchen, zu sprechen, zu lieben, Sex zu haben, Staatsformen und Religionen zu gründen und beschäftigen sich mit den Werken von Nietzsche und Shakespeare. Verstört von der Menschlichkeit dieses scheinbaren Feindes der Menschheit, stellt der hochintelligente Scanner-Androide 9S im zweiten Durchgang des Spiels Nachforschungen an.

Im kitschigen Märchen-Vergnügungspark versuchen sich die Maschinen an der Emotion Freude. Ob wir die Party crashen, bleibt unserer Moral überlassen.

Als 9S müssen wir feststellen, dass wir uns seit tausenden von Jahren in einem letztlich sinnlosen Stellvertreterkrieg befinden, gegen einen Feind, der unseren vergötterten menschlichen Befehlshabern womöglich ähnlicher ist, als wir selbst. In den letzten Stunden von Nier Automata erleben wir, wie die letzten menschlichen Einflüsse auf der Erde in sich zusammenfallen, und wie eine neue Generation von Lebensformen auf dem völlig verwüsteten Planeten einen Neuanfang wagt. Da jedoch beide Kriegsparteien anscheinend dazu verdammt sind, die Verhaltensweisen und die Kultur ihrer Schöpfer zu übernehmen, dürfte der nächste zermürbende Konflikt nicht lange auf sich warten lassen.

Man möchte meinen, eine Alien-Invasion wäre der größte Story-Aufhänger in einem Videospiel. In Nier Automata ist sie nur eine von vielen, lange vergessenen Katastrophen.

Der Rattenschwanz: Geschichtsunterricht in Absurdistan

Wer nun jedes Detail des erweiterten Nier-Universums aufsaugen und sämtliche Zusammenhänge verstehen will, begibt sich in einen faszinierenden, schier endlosen Kaninchenbau. So gibt es neben den Games noch Mangas, Bücher, Konzerte und sogar Theaterstücke, von denen es ein Großteil leider nie in den Westen schaffte. Zu spielen gäbe es etwa noch das reichlich trashige, aber trotzdem charmante Drakengard 3, das man als loses Prequel zum Serienerstling bezeichnen könnte, oder die Gastauftritte der Automata-Androiden im MMORPG Final Fantasy 14. Zudem erwartet uns hoffentlich noch in diesem Jahr der weltweite Release des Mobile-Games Nier Reincarnation, zu dessen Story bisher wenige bis keine Details bekannt sind. Und dass sich auf YouTube und diversen Fan-Wikis ellenlange Analysen zur Hintergrundgeschichte jedes Spiels und jedes Ablegers der Reihe finden lassen, ist heutzutage ohnehin eine willkommene Selbstverständlichkeit.

Zum Abschluss unseres kleinen Rundgangs durch Yoko Taros große Welt bleibt uns nur noch eines zu sagen: Square Enix, bitte hört niemals auf, diesen liebenswerten Quatschkopf Spiele machen zu lassen. Danke! ❑



Die Maschinen in Nier Automata geben sich größte Mühe, menschliches Verhalten nachzuahmen. Für manches fehlen ihnen allerdings die nötigen … Bauteile.


Cosplay-Life: Wenn Yoko Taro keine Interviews als Sockenpuppe gibt, trägt er die Maske von Emil aus Nier Replicant.

Genre: Strategie
Entwickler: Sega
Hersteller: Creative Assembly / Feral Interactive
Termin: 29. April 2021
Preis: ca. 29,99 Euro (für Besitzer des Originals 14,99 Euro)
USK: ab 12 Jahren

Total War: Rome Remastered

Creative Assembly und Feral Interactive spendieren einem der Klassiker aus den Anfangszeiten der Total-War-Serie eine optische Komplettüberholung, ohne die meisten Spielmechaniken des fast 17 Jahre alten Rome: Total War zu modernisieren. Genügt das, um sich erneut auf Eroberungsfeldzug zu begeben? Wir haben uns Gladius und Pilum gepackt, um es herauszufinden.

Von: Ulrich Wimmeroth, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Unterstützung von Ultrawide-Monitoren und native UHD-Auflösung mit 4K-Optimierung, wenn ihr euch das optionale Grafikpaket herunterladet: Die Portierungs-Profis von Feral Interactive (siehe Kasten) haben bei der optischen Modernisierung des Rundenstrategieklassikers Rome: Total War ganze Arbeit geleistet. Das mittlerweile grafisch und spielmechanisch schwer in die Jahre gekommene erste echte 3D-Total-War der Taktik-Tüftler von Creative Assembly hat immer noch eine treue Fangemeinde und dank aktiver Modding-Szene die Zeit nach dem Erscheinen vor beinahe 17 Jahren gut überstanden. Eine Erfolgsgeschichte in der Gemeinschaft der Strategiespieler, die der Nachfolger Total War: Rome 2 nicht in diesem Umfang vorweisen kann. Die Entscheidung für eine längst überfällige Renovierung ist also nachvollziehbar. Doch reichen ein neuer Textur-Anstrich, eine Handvoll neuer Fraktionen sowie einige durchaus sinnvolle „Quality of Life“-Verbesserungen – unter anderem eine angenehm aufgeräumte Benutzeroberfläche mit schicken Icons – aus, damit alte und neue Strategie-Fans sich mit Wonne auf den langen Weg zur Weltherrschaft machen? Zumal mit den Abstechern ins Fantasy-Gefilde (Total War: Warhammer), Total War Saga: Thrones of Britannia und Troy, Total War: Three Kingdoms oder dem bärenstarken Total War: Attila eigentlich genügend aktuelle Games der Reihe zur Verfügung stehen, die mit entsprechender Optik sowie komplexen Strukturen und Spielmechaniken aufwarten. Aber eben nicht den Zeitraum des Römischen Reichs abdecken. Also hören wir



Ihr wollte von Anfang an alle Völker in Total War: Rome Remastered und der Erweiterung Barbarian Invasion spielen können? Ein Häkchen in den erweiterten Einstellungen genügt.

Mögt ihr es lieber klassisch, lassen sich über die Modifikatoren vor Spielbeginn die Änderungen des Remasters ganz oder teilweise deaktivieren.

auf die Wünsche des Senats und machen uns auf, mit viel Gewalt und ein wenig Diplomatie ein Weltreich zu erschaffen.



So schick die Kampagnenkarte auch überarbeitet wurde, in den leeren Landschaften während der Schlachten fehlt es an Details.

Frisches Tutorial für Einsteiger

Für Neueinsteiger im Strategie-Genre ist aller Anfang schwer. Manchmal so schwer, dass der ein- oder andere vielleicht vor der Fülle an Mechaniken und Menüstrukturen kapituliert, bevor es „Klick" macht und die Begeisterung die Oberhand gewinnt. Das war glücklicherweise auch den Entwicklern klar, die Total War: Rome Remastered mit neuen Tool-Tipps, informativen Beratern, einem umfangreichen Wiki und vor allem einem neuen, äußerst einsteigerfreundlichen Tutorial ausgestattet haben. In einem knackigen Mini-Szenario bekommt ihr die wesentlichen Grundpfeiler für eine erfolgreiche Kampagne häppchenweise präsentiert. Die Einführung eignet sich dabei auch prima für alte Total-War-Hasen, die eine längere Spielpause eingelegt haben und ihre Kenntnisse zügig auffrischen möchten.

Nach einem kurzen Überblick über die Möglichkeiten der überarbeiteten Kamera, die jetzt endlich Kartenrotation erlaubt und in den Schlachten noch weiter ins Geschehen zoomen kann, steht gleich eine erste Senatsmission für die Fraktion der Julier an. Zum Ruhme des wachsenden Imperiums sollt ihr das nahegelegene Dorf Segasta angreifen und die dort ansässigen Rebellen besiegen. Zehn Runden habt ihr dafür Zeit – mehr als genug für das erste kleine Scharmützel. Schritt für Schritt wird euer General Flavius Julius durch Truppenaufstellungen, verschiedene Belagerungsoptionen sowie die ersten taktisch geprägten Gefechte geführt. Kurz zusammengefasst: Nutzt ausgiebig die Bogenschützen aus sicherer Entfernung, sichert diese mit euren Triariern vor anstürmenden Feinden, fallt mit der Kavallerie dem geschwächten Gegner in die Flanken und brecht dann mit der Hastati-Infanterie zum finalen Todesstoß auf.

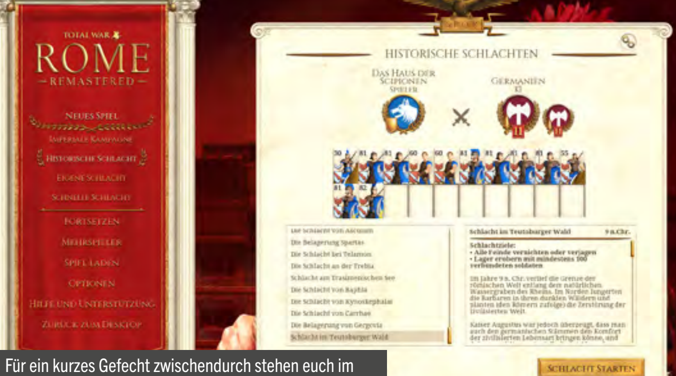
Berater, Tool-Tipps und neue Overlays

So einfach wird es in den Eroberungszügen der Kampagne natürlich nicht bleiben. Aber wenn ihr die erlernten Grundzüge beherzigt, wird euch so mancher schneller Sieg winken. Ein Problem, gerade in den späteren Massenschlachten, bleibt aber immer noch die Künstliche Intelligenz, die Total-War-typisch immer wieder zwischen überraschend clever, extrem aggressiv, dumm wie Brot oder gar selbstmörderisch agierend schwankt. Es folgen noch kurze Einweisungen zum Bau von Gebäuden, dem Rekrutieren neuer Einheiten, den Tücken der Diplomatie und dem Entsenden von Spionen, die sich lustig animiert im Trippelschritt in andere Städte schleichen.

Als sinnvoll erweist sich die komplett neu gestaltete Kampagnenkarte, die per Mausklick reichlich verschiedene Overlays anbietet und auf einen Blick beispielsweise über die Ausbreitung der Fraktionen oder jegliche Art von Befestigungen auf der bekannten Welt auf einem Blick informiert. Leicht verständlich nehmen euch die virtuellen Berater an die Hand und erläutern jeden einzelnen Klick in den Menüs, bis das Grundgerüst für eine erfolgreiche Kampagne sitzt. Die frisch renovierte Benutzeroberfläche, ausgestattet mit modernen Icons und ausführlichen Tool-Tipps, lässt dabei das mitunter aufkommende Menü-Chaos des Originals vergessen. Optional könnt ihr nun noch einige weitere Runden mit dem Haus der Julier spielen. Ihr fühlt euch fit genug? Dann startet eine eigene Kampagne mit eurer Wunschfraktion.

Alle Völker von Anfang an spielbar

Zu Beginn der Imperialen Kampagne stehen nur 3 von 19 Fraktionen zur Verfügung. Möchtet ihr nicht mit der Familie der Julier, Bruti oder Scipionen den Weg zur Eroberung antreten, dann lassen sich auch alle Fraktion sofort freischalten, ohne zuvor bestimmte Bedingungen in einer Kampagne zu erfüllen – meist den Sieg über ein Volk. Alles, was es dazu braucht, ist es, auf dem Startbildschirm, über den Total War: Rome Remastered aufgerufen wird, die erweiterten Optionen zu wählen und die Checkbox „Alle Seiten des Basisspiels freischalten" zu aktivieren. Das war im Original von 2004 noch deutlich komplizierter und es mussten manuell Änderungen an einer Datei im Programmverzeichnis vorgenommen werden. So geht es doch viel einfacher, wenn ihr das Spiel als Spanier, Thraker oder auch Numider beginnen wollt. Das gilt übrigens auch für die Erweiterung Barbarian Invasion, die euch sogleich alle 18 Völker – beispielsweise Alemannen, Langobarden, Ostgothen oder Burgunder – zur direkten Auswahl freigibt.



Für ein kurzes Gefecht zwischendurch stehen euch im Hauptspiel und den Erweiterungen spannende historische sowie eigene und schnelle Schlachten zur Verfügung.

Mit der Tabulator-Taste schaltet ihr in den Schlachten auf die taktische Karte um, die euch einen Überblick aus der Vogelperspektive erlaubt.



Im Hauptspiel könnt ihr aus 19 Fraktionen wählen. Weitere 18 kommen in Barbarian Invasion hinzu, und in der Alexander-Erweiterung spielt ihr die Makedonier.

Klar strukturiert, frische Icons und viel besser lesbar: Die nagelneue Benutzeroberfläche wirkt auf den ersten Blick überfrachtet, erleichtert aber die Bedienung ungemein.

Bevor ihr loslegt: Mit einem Klick oben rechts auf das Zahnrad-Symbol ruft ihr im Hauptmenü die Modifikatoren auf, mit denen ihr bestimmt, ob ihr die Classic- oder Remastered-Einstellungen verwenden möchtet. Wählt ihr in allen Abschnitten „Classic", entgehen euch jedoch einige spannende spielmechanische Erweiterungen, zum Beispiel der neue Agenten-Typ Kaufleute, der euch gute Dienste leistet. Rekrutiert ihr Händler auf Märkten und schickt sie in die weite Welt, floriert der Warenaustausch zwischen weit entfernten Siedlungen gleich deutlich besser und euer Staatssäckel füllt sich schneller mit dringend für die Expansion benötigten Geldmitteln.

Auch wenn Feral Interactive die altbekannten Mechaniken des Originals nur in homöopathischen Dosen anpackt und hier und da etwas erweitert hat: Das Hinzufügen von Nachtschlachten im Hauptspiel sowie deutlich spürbare Verbesserungen und erweiterte Handlungsmöglichkeiten im wichtigen Bereich Diplomatie solltet ihr euch nicht entgehen lassen. Eine dauerhafte Allianz mit einem starken Gegner lässt mehr Spielraum für eure Eroberungsgelüste als ein aufzehrender Mehrfrontenkrieg. Allerdings stehen die Bündnisse oftmals auf wackeligen Füßen, und so mancher Pakt wird abrupt gebrochen. Ein wachsamer Blick auf eure Diplomaten ist also Pflicht!

Schnelle Schlachten und plattformübergreifendes PvP

Wenn ihr wenig Zeit habt und euch nicht stundenlang in die Imperiale Kampagne vertiefen wollt, dann stehen im Hauptmenü mit Schnelle Schlacht, Historische Schlacht oder Eigene Schlacht reichlich Möglichkeiten für das schnelle Gemetzel zwischendurch zur Verfügung. Ihr wolltet zum Beispiel schon immer die historisch verbriefte Schlacht im Teutoburger Wald nachvollziehen und mit dem Haus der Scipionen gegen KI-gesteuerte Germanen antreten? Mit einem Mausklick könnt ihr sofort loslegen und eure Strategien für einen haushohen Sieg austesten.

Die schlechte Nachricht zuerst: Nein, die Kampagne lässt sich (noch?) nicht kooperativ bestreiten. Unserer Meinung nach ein Feature, das unbedingt hätte drin sein sollen. Aber wenn ihr euch mit anderen Menschen in den Schlachten messen wollt, ist das jetzt erstmals auch plattformübergreifend möglich. Ob eure Kontrahenten um die Herrschaft nun Total War: Rome Remastered in der Windows-, MacOS- oder Linux-Version besitzen, das spielt keine Rolle und ihr könnt euch auf spannende Multiplayer-Matches freuen.

Starke Präsentation

Auch wenn ihr euch in Ermangelung eines 4K-Monitors den Download des gut 30 GB umfassenden Enhanced Graphics Pack spart, sind die optischen Änderungen sofort zu erkennen. Eine höhere Auflösung, sattere Farben, plastische Kampagnenkarte, schicke Umgebungsdetails wie Staubwolken und Hitzeflimmern sowie jede Menge überarbeitete Texturen für Gebäude, Gegenstände und Einheiten lassen das Remaster in neuem Glanz erstrahlen. Ganz so konsequent, wie es auf den ersten Blick scheint, ist die Überarbeitung allerdings nicht: Zoomt ihr näher an eure Truppen und ein Schlachtfeld heran, seht ihr detailarme, hölzern agierende Soldaten und eine meist leere Umgebung, die aus kaum mehr als ein paar Gebäuden, rudimentärer Fauna und vielen einfarbigen Flächen besteht.

Aber wir wollen mit den Machern nicht zu harsch ins Gericht gehen. Die Überarbeitung ist in weiten Teilen bestens gelungen und Detailarmut in den Schlachten zu einem Teil auch der erfreulicherweise deutlich erhöhten Truppenstärke geschuldet, die ihr in die wuseligen Massenkeilereien entsendet. Was wir uns vielleicht noch gewünscht hätten, alleine um des nicht unerheblichen Nostalgiefaktors willen, wäre ein Umschalten zwischen der Originalgra-



Alles, was ihr an Informationen während eurer Kampagne braucht, lasst ihr euch über unterschiedliche Overlays auf der Kampagnenkarte anzeigen.



In Total War: Rome Remastered lassen sich größere Armeen in die Schlachten schicken. Gar nicht so einfach, bei dem Gewusel noch den Überblick zu behalten …

fik und der aufpolierten Fassung. Das hat bei Halo und Starcraft Remastered für uns gut funktioniert und könnte in einem kommenden Update möglicherweise nachgereicht werden. Feral Interactive, hört ihr uns?

Beeindruckender Umfang, fairer Preis

Entwickler Creative Assembly und Publisher Sega haben ein attraktives und sehr umfangreiches Paket geschnürt. Neben dem Hauptspiel Totwal War: Rome Remastered sind die beiden Erweiterungen Barbarin Invasion und Alexander ebenfalls in einer überarbeiteten Remastered-Version enthalten. Neueinsteiger bekommen obendrauf noch Zugang zur Rome: Total War Collection für Windows, um das Römer-Strategiepaket zu komplettieren. Der Preis liegt bei 29,99 Euro, Besitzer von Rome: Total War in ihrer Steam-Bibliothek bekommen bis zum 1. Juni noch 50 Prozent Rabatt und zahlen so nur 14,99 Euro. Das ist ein durchaus faires Angebot. ❑

FERAL INTERACTIVE

Mehr als 25 Jahre Erfahrung mit Umsetzungen

Gegründet wurde das Entwicklerstudio Feral Interactive mit Sitz in London im Jahr 1996 uns hat sich als Spezialist für Umsetzungen von Spielen für MacOS, Linux und später auch Android und iOS schnell einen sehr guten Namen gemacht. Zu der stetig wachsenden Anzahl an Kunden zählen unter anderem Creative Assembly, Codemasters, Eidos Montréal oder IO Interactive, für die Feral die Portierung von Spielen wie Alien: Isolation, Hitman, Dirt Rally, diverse Lego-Titel sowie eine ganze Reihe Total-War-Games auf unterschiedlichen Plattformen vorgenommen haben. In letzter Zeit weiten die Briten ihr Angebot aus, beispielsweise mit Grid Autosport für die Nintendo Switch und aktuell Total War: Rome Remastered als erstes Windows-Projekt. Hoffentlich nicht der letzte Ausflug in die Windows-Welt – gegen ein ordentlich aufpoliertes Medieval 2: Total War Remastered hätten wir nun wirklich nichts einzuwenden!



Eine Portierung von Rome: Total War erschien bereits 2016 für das iPad sowie 2018 für iPhone und Android-Geräte.

MEINE MEINUNG

Ulrich Wimmeroth



„Die beste Version von Rome: TW, die ihr bekommen könnt.“

Zugegeben, ich habe Total War: Rome Remastered mit einiger Vorfreude in Steam gestartet. Schon nach den allerersten Runden habe ich nostalgisch verklärt dem immer noch fantastischem Soundtrack gelauscht und meine Truppen über die optisch ordentlich aufpolierte Karte geschoben. Es war, als ob man einen guten Freund wiedersieht, den man schon fast vergessen hatte, aber sofort wieder an die alten Bande anknüpft und die ganze Nacht quatscht und Spaß hat. Ja, die alten KI-Probleme sind immer noch vorhanden und unter dem modernen Anstrich werkelt eine 17 Jahre alte Spielmechanik vor sich hin, was bei Fans schnell für ein wenig Ernüchterung sorgt. Doch die Faszination war bei mir sofort wieder da und ich habe auf meinem Weg, die Familie der Bruti von Schlacht zu Schlacht zu führen, alles um mich herum vergessen. Gerade in dem üppigen Gesamtpaket mit den beiden, ebenfalls kompetent überarbeiteten, Erweiterungen lohnt sich das Rome-Remaster definitiv für alte und neue PC-Strategen. Auch wenn die neueren Total-War-Spiele eine komplexeres Kampagnendesign und erheblich verbesserte KI bieten.

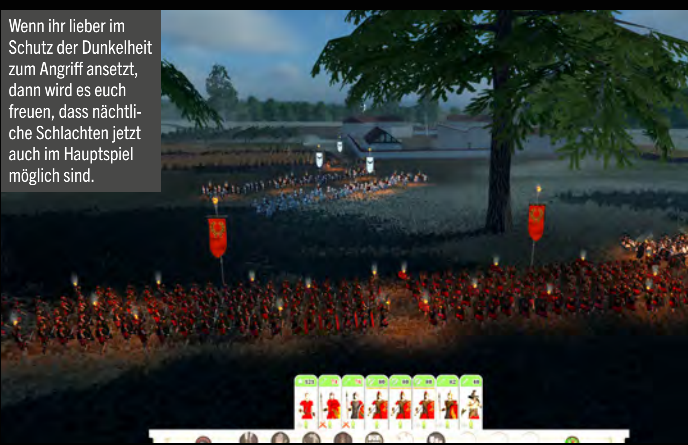
PRO UND CONTRA

- ➕ Schicke Optik mit 4K- und Ultrawide-Support
- ➕ Modernisiertes Interface
- ➕ Deutliche „Quality of Life“-Verbesserungen
- ➕ Volle Mod-Unterstützung
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Alle Fraktionen zu Beginn frei verfügbar
- ➕ Erweiterungen Barbarian Invasion und Alexander enthalten
- ➖ Lange Lade- und Wartezeiten
- ➖ Die KI agiert sehr unausgewogen





Manchmal ist das Wort doch hilfreicher als das Schwert: Der Diplomatie kommt in Total War: Rome Remastered erheblich mehr Bedeutung zu.



Wenn ihr lieber im Schutz der Dunkelheit zum Angriff ansetzt, dann wird es euch freuen, dass nächtliche Schlachten jetzt auch im Hauptspiel möglich sind.

Genre: Adventure
Entwickler: Hidden Fields
Hersteller: MWM Interactive
Termin: 16. März 2021
Preis: 16,79 Euro
USK: nicht geprüft

Mundaun

Die idyllischen Alpen als atmosphärischer Gruselspaß im Bleistift-Stil? Dass Horror-Folklore im Schwarz-Weiß-Look dichte Atmosphäre erzeugen kann, beweist uns das Ein-Mann-Studio Hidden Fields.

Von: Richard Engel & Philipp Sattler


Schauplätze wie die Kapelle sind an reale Vorbilder angelehnt.

Alpen-Folklore im Bleistift-Stil? Klingt kurios, doch genau das bekommen wir in Mundaun geliefert. Zur Inspiration nahm sich das Ein-Mann-Entwicklerstudio verschiedene reale Orte und Schauplätze aus den Alpen zum Vorbild und kreierte daraus die eigens entworfene Version der Region Mundaun Mitte des 20. Jahrhunderts. In der Mischung aus Horror-Walking-Simulator und Adventure gilt es nun, sich den Weg zu der Lösung der Geschichte zu bahnen und letztlich auch durch Entscheidungen Einfluss zu nehmen. Ob wir das Spiel beispielsweise als braver Pazifist bewältigen oder uns lieber mit Heugabeln und Gewehr gegen übernatürliche Kontrahenten durchschlagen, das liegt ganz an uns. Es sei nur so viel gesagt: Ganz so eingleisig wie die Geschichte zunächst wirkt, bleibt Mundaun nicht. Außer beim Grafikstil, der ist ganz eigen gewählt und bleibt sich auf ganzer Linie [Anm. Chefred: Ha! Linie!] treu.

Mit Bleistift zur kunstvollen Darstellung

Alles, und damit ist wirklich alles gemeint, ist mit der Bleistift-Optik versehen. Saftig grünes Gras, hellblauer Himmel, Farbe? Fehlanzeige. Jede Textur und alle Charaktere sind per Hand gezeichnet und eingescannt worden. Natürlich geht

Alpen-Idylle im Bleistift-Look. Mundauns Atmosphäre baut auf den Schwarz-Weiß-Stil.

Was hat es mit dem mysteriösen alten Mann auf sich? Als Enkel Curdin versuchen wir, der Sache auf den Grund zu gehen.

Nicht nur zu Fuß sind wir unterwegs. Das Fahrgefühl amüsiert und erinnert stellenweise an die Pferde in Skyrim beim Bergsteigen.

Idylle finden wir nicht überall. Düstere Höhlen und Bauwerke lassen es einem kalt den Rücken runterlaufen.

damit eine düstere, bedrückende Schwarz-Weiß-Noire-Atmosphäre einher. Und die passt auch zur stellenweise teuflisch vielschichtigen Story in Mundaun. Manchmal vergisst man beim Blick auf das Tal sogar, dass alles per Hand gezeichnet wurde. Grafisch mag das Spiel nicht jeden umhauen, aber der Stil ist liebevoll und einzigartig umgesetzt. Ob beim Holz, Straßen oder Personen – es ist perfekt stilisiert und passend zueinander.

Ergänzt wird das Ganze noch durch einen passenden Soundtrack und eine stimmige Sprachausgabe. Letztere ist hier was ganz Besonderes, denn es wird weder Englisch noch Deutsch gesprochen, sondern in der sogenannten romanischen Sprache, die im Kanton Graubünden in der Schweiz (immer seltener) zu finden ist. Für unsere Ohren liegt das irgendwo zwischen Italienisch, Deutsch, Latein und einer Prise Holländisch. Das Spiel ist voll vertont und die guten Sprecher tragen ebenfalls zum schaurigen Feeling bei.

Horror-Folklore als Ausgangspunkt

Schön hat unser Protagonist Curdin den Ort Mundaun in Erinnerung. Nach langer Zeit des Stadtlebens erreicht ihn die tragische Botschaft des Pfarrers, die uns zum Tal und später auch zum Berg Mundaun führt: Sein Großvater verstarb auf mysteriöse Weise bei einem Brand in seiner Scheune. Kurzerhand machen wir uns also auf den Weg zur Beerdigung, reisen per Bus an und erleben direkt die dunkle Macht, die diesen Ort einnimmt, am eigenen Leib. Und so bewegen wir uns zwischen verrückten Malern, stummen Mädchen, gruseligen Monstern und einem mysteriösen alten Mann, um dem Rätsel des Berges und dem Tod des Großvaters auf die Spur zu kommen.

Die Story dient klar als Leitlinie, um die Atmosphäre mit jeder neuen Erkenntnis zu verdichten. Spoiler wollen wir an dieser Stelle natürlich keine rausposaunen, würden sie doch das spätere Spielgefühl merklich trüben. Nur so viel dazu: Die Geschichte lädt immersiv ein, sich mit den Figuren und dem dahinterliegenden Geheimnis zu beschäftigen. Auch erkundet man daher gerne die Umgebung und kann sie beispielsweise an besonders schönen Aussichtspunkten kartografieren, um sich besser zurechtzufinden. Spiegelungen, Lichter, Wasserreflexionen, wo auch immer wir hinsehen, entdecken wir schön platzierte Hinweise des ominösen und immer lauernden Bösen.

Laues Gameplay über den Wolken

Allzu anspruchsvolles Rätselraten erwartet uns zwar nicht, allerdings zwingt uns das Spiel, die Gegenden ganz genau zu erkunden, um voranzukommen. Items in unseren Rucksack zu packen und zu grübeln, wofür man den Gegenstand nun eigentlich brauchen könnte, macht einen großen Teil des Gameplays aus.

Die Fortbewegung ist gerade in den ersten Spielstunden noch etwas träge. Strecken werden größtenteils zu Fuß zurückgelegt. Jedenfalls bis wir uns Abkürzun-



Details und Eastereggs sind an vielen Stellen zu finden. Man muss nur die Augen offenhalten. G-Man aus Half-Life könnt glatt daneben stehen.



Von weitem verschwimmen die Bleistift-Linien, von nahem erkennt man sie jedoch eindeutig.


Details und Eastereggs sind an vielen Stellen zu finden. Man muss nur die Augen offenhalten. G-Man aus Half-Life könnt glatt daneben stehen.


Im Tagebuch werden alle nützlichen Informationen festgehalten, inklusive den gezeichneten Karten von den Aussichtspunkten.

gen wie Lifts freischalten, Autoschlüssel finden und die Dinge ihren amüsanten Lauf nehmen (wie schon das Pferd-Bergsteigen in The Elder Scrolls 5: Skyrim). Selbst Schlitten dürfen wir in den Alpen fahren. Doch so wirklich überzeugen kann das Gameplay auf Dauer nicht. In gewisser Weise ähnelt Mundaun da dem Horror-Klassiker Amnesia: The Dark Descent. Unsere maximale Gesundheit verbessern wir durch Essen, unsere Angst bekämpfen wir mit frisch gebrühtem Kaffee und durch Anleitungen können wir sogar Schusswaffen effizienter nutzen. Angst sorgt übrigens für langsameres Laufen. In brenzligen Passagen ist daher schleichen angesagt! Ein Rambo ist unser Protagonist zwar nicht, doch kann er sich im Notfall mit Waffen wie Heugabeln kurzzeitig schützen. Fortschritte und Aufgaben werden praktischerweise im Tagebuch festgehalten.

Buggy Ecken und Kanten zum Gruseln

Rein technisch beeindruckt Mundaun weder durch hübsche Beleuchtung noch durch den letzten Feinschliff in Sachen Qualität. Unschöne Bugs oder ärgerliche Features lassen sich an so einigen Ecken des Spiels finden. Springen ist zwar theoretisch möglich, ist aber eher mit einem leichten Hoppeln als einem echten Sprung zu vergleichen. Weder hilft es uns über kleinere Hindernisse, noch kommen wir sonst irgendwie großartig damit zum Ziel. Unsichtbare Wände trüben den Erkundungsdrang. Vor allem wenn wichtige Quest-Objekte dahinterliegen oder der einzige Weg versperrt bleibt. Oft schaffen gezielte Glitches Abhilfe, andernfalls muss neugeladen werden, teilweise mehrere Male. Allerdings darf man darauf hoffen, dass die Mehrzahl dieser Bugs in den kommenden Wochen noch behoben werden. Der aktuelle Stand erfordert trotzdem einen eine gewisse Bug-Schmerzresistenz vom Spieler. Was wohl nicht gefixt wird, sind die hakeligen Animationen, die wenig geschmeidig daherkommen.

Mundaun bietet euch etwa ein halbes Dutzend Stunden Spielspaß und ist seit dem 16. März 2021 für den PC, PlayStation 4 und 5, sowie Xbox One und Series X/S erhältlich. Die Switch-Version soll später im Zeitraum April erscheinen. Für knapp 17 Euro bekommt man als Käufer ein faires und durchaus geglücktes Paket, auch wenn es metaphorisch noch technisch regennass zum Release daherkommt. ❑


Über den Wolken … muss die Freiheit wohl grenzenlos sein – Schlitten- und Liftfahren im Schneegebiet, Rätsel und gefährliche Monster inklusive.


Textur einer Ziege. Als Mischung zwischen Artwork und Lore-Detail im Spiel.

MEINE MEINUNG

Richard Engel



„Stimmiges Gesamtpaket. Der Teufel steckt im Detail!"

Mundaun überzeugt als Alpen-Folklore mit einzigartigem Artdesign und Passion zum Projekt. Man merkt, wie viel Liebe und Detail in dem Spiel stecken. Auch wenn die Technik hier und da streikt, kann ich jedem Fan des seichten Horrors die Erfahrung empfehlen. Für knapp 17 Euro bekommen wir ein faires Paket: handgezeichneter Kultur-Grusel-Spaß mit ungewöhnlichem Look und Atmosphäre.

PRO UND CONTRA

- ➕ Durchweg handgezeichneter Bleistift-Grafikstyle
- ➕ Einzigartige Sprachausgabe auf Romanisch
- ➕ Dichte und gruselige Atmosphäre
- ➕ Viele Details und Geheimnisse zu entdecken
- ➕ Geschichte mitreißend
- ➕ Stellenweise mehr Gameplay-Features als gedacht (z. B. Fahren, Schießen, Schleichen)
- ➖ Bugs und Glitches schaden der vorher aufgebauten Immersion
- ➖ Technisch weder modern noch sonst irgendwie beeindruckend
- ➖ Gameplay größtenteils rudimentär



Genre: Action-Adventure
Entwickler: Oddworld Inhabitants
Hersteller: Oddworld Inhabitants
Termin: 06. April 2021
Preis: 49,99 Euro
USK: noch nicht geprüft

Oddworld: Soulstorm

Oddworld: Soulstorm, der neueste Teil von Oddworld Inhabitants, ist endlich veröffentlicht worden. Im Remake zum 2. Teil setzt Abe sein Abenteuer fort.

Von: Paul Albert & Lukas Schmid

Als Abe von der Gattung der außerirdischen Mudukon müsst ihr eure Anhänger vor den fiesen Glukkons retten. Molluck, einer der Glukkons, versucht, Abe und die restlichen Mudokons an der Flucht zu hindern. Molluck ist Besitzer der hiesigen RuptureFarms, auf denen die Mudokons sich zu Tode schuften und führt eine Schar aus fiesen kleinen Schergen an, den sogenannten Sligs. Im Rahmen von hübsch inszenierten Zwischensequenzen erfahrt ihr mehr über eure Verfolger und deren Pläne. Zudem erfahrt ihr, welches Schicksal Abe bevorsteht.

Die Charaktere wurden sehr gut in Szene gesetzt. Die mitleiderregenden Mudokons zeichnen sich durch weinerliche, aber dennoch hoffnungsvolle Charakterzüge aus. Die Glukkons hingegen sind knallharte Kapitalisten ohne jede Empathie. Mit diesen nachvollziehbaren, interessanten Figuren und vielen spannenden Momenten wird eine wirklich gelungene Geschichte erzählt. Dankenswerterweise finden sich auch Serienneulinge zurecht, die den direkten Remake-Vorgänger Oddworld: New ’n Tasty nicht kennen.

Mario meets Agent 47

Spielerisch ist Oddworld: Soulstorm ein 2D-Plattformer mit Stealth-Elementen. Ihr steuert Abe von links nach rechts und umgekehrt durch die Levels. Dabei müsst ihr Abgründe überwinden, fallenden Gegenständen sowie zahlreichen Hindernissen ausweichen und euch gekonnt an Gegnern vorbeischleichen. Und davon gibt es verdammt viele. Scharfschützen patroullieren auf Häuserdächern. Hunde sitze in Käfigen und warten nur auf ihre nächste Mahlzeit. Stromgitter, Kettensägen, Flammenwerfer und Minen zählen ebenfalls zu den unglücksbringenden Objekten, mit denen Gevatter Tod euch zu sich holen will. Um ihm von der Schippe zu springen, müsst ihr euch leichtfüßig durch das Terrain bewegen.

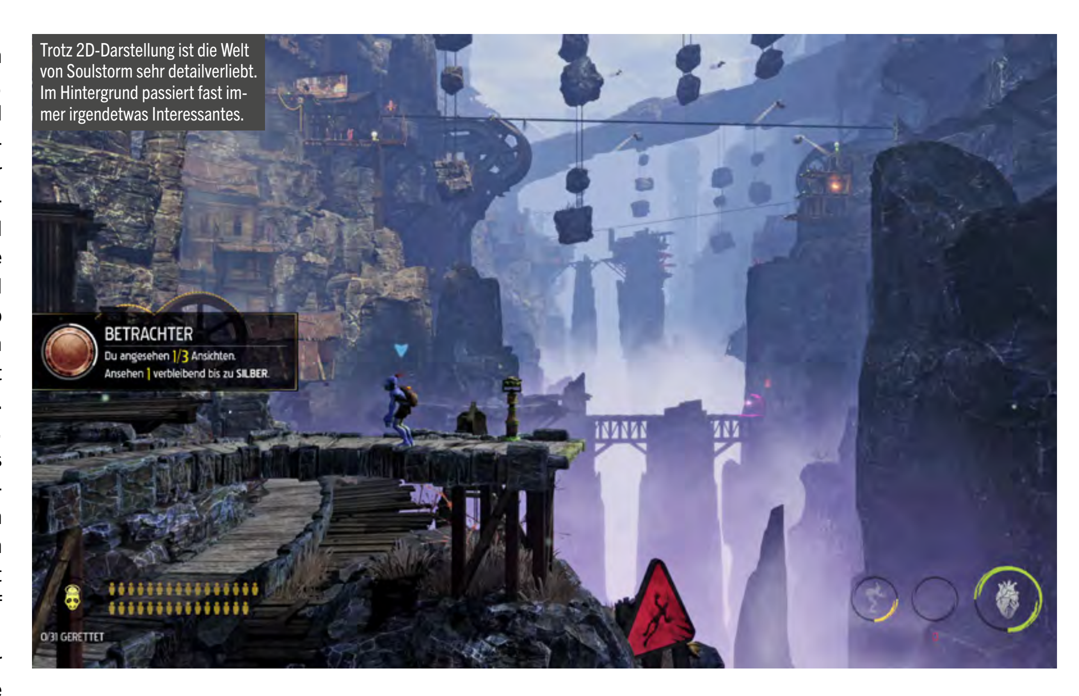

Abes und das Schicksal der Mudokons hängt an rasselnden Ketten.


Hier bekommen wir beim Versuch, unsere Gedankenkontrolle zu wirken, eine gewischt. Aua!

An die Steuerung muss man sich sicherlich erst einmal gewöhnen, sie ist nicht sonderlich intuitiv und Abes Bewegungsrepertoire ist vergleichsweise eingeschränkt. Aber mit ein wenig Übung geht die Kontrolle trotzdem gut von der Hand und ihr könnt euch (fast) ohne Probleme von A nach B bewegen. Manchmal fehlt aber definitiv die Präzision, so wollte sich unser Held beim Testen ab und an ab und an partout nicht an Stangen und Kanten festhalten. Das ist manchmal sehr ärgerlich, kommt aber im Verlauf des Spiels zum Glück eher selten vor. Besonders nervig wird es, wenn ihr an ein und derselben Stelle des Öfteren durch Fehlgriffe im Abgrund landet oder ihr euch euren Gegnern auf dem Präsentierteller serviert.

Die einzelnen Abschnitte der Levels können auf unterschiedliche Weisen bewältigt werden, ihr habt Freiheit bei der Auswahl eurer Vorgehensweise. Um den gut bewaffneten und kampferprobten Sligs die Stirn bieten zu können, muss Abe diskret vorgehen, um nicht entdeckt zu werden. Seine körperliche Unterlegenheit macht es notwendig, möglichst geräuschlos zu verfahren.

Ihr könnt jedoch nicht nur schleichen, sondern euch auch in Spinden und Rauchwolken verstecken. Zudem kann Abe auf ein üppiges Arsenal an werfbaren Objekten zurückgreifen, um sich seiner Verfolger zu entledigen. Mit Flaschen voller brennbarer Flüssigkeit können Holzfassaden, die den Weg versperren, beseitigt werden. Mittels Wasserbomben können Feuer gelöscht werden, egal ob eigenverantwortlich entfacht oder in Form von Flammenwänden, die den Weg versperren. Rauchbomben, um sich zu tarnen, explosive Reagenzien, um Widersacher aufzuhalten und Steine, um Gegner zu betäuben, gehören ebenfalls zu Abes Repertoire.



Trotz 2D-Darstellung ist die Welt von Soulstorm sehr detailverliebt. Im Hintergrund passiert fast immer irgendetwas Interessantes.

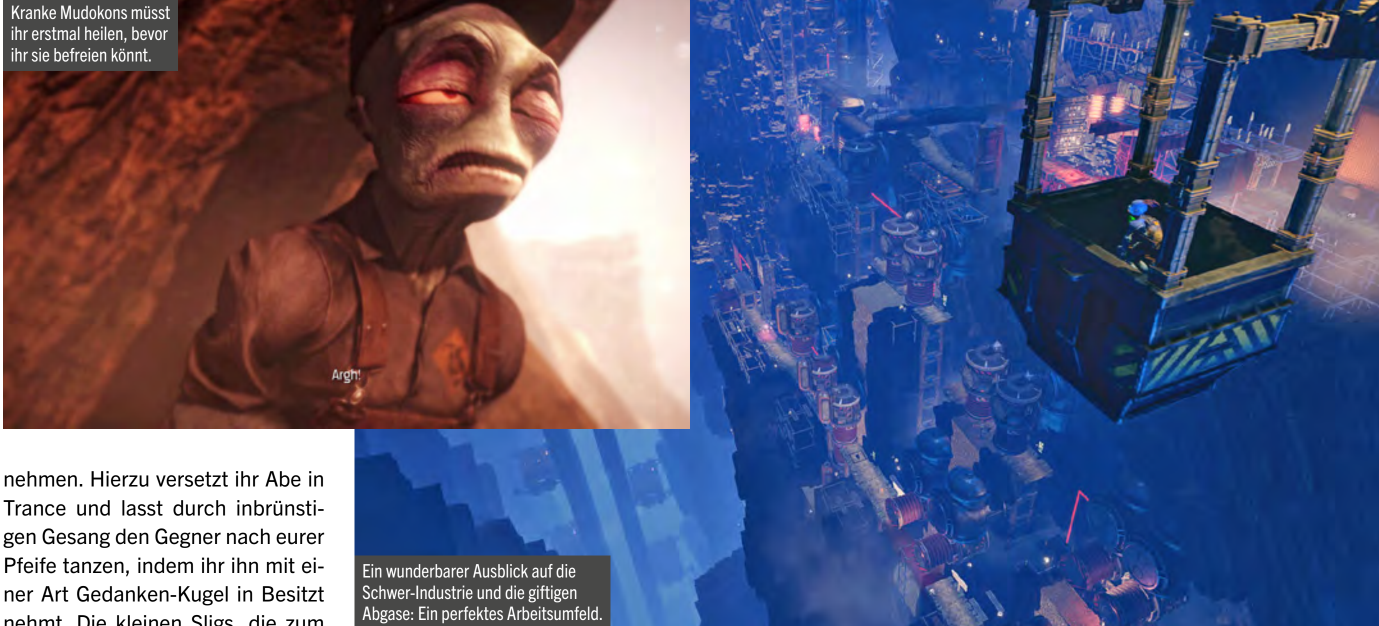
Und täglich grüßt der Mudokon

Abe ist nicht nur ein geborener Anführer, sondern zudem auch noch handwerklich begabt. Das zeigt sich anhand eines Craftingsystems, welches hier das erste Mal in der Serie zum Einsatz kommt. Viele der werfbaren Objekte kann Abe selbst bauen. Die Materialien hierzu befinden sich in Kisten, Mülltonnen und Spinden oder können an Automaten käuflich erworben werden. Auch, wenn das sich im ersten Moment ganz stimmig anhört, ist das Craftingsystem von Oddworld alles andere als spaßig. Durch den ständigen Wechsel in das Craftingmenü verliert das Spiel an Tempo. Wenn man diesen Punkt nun mit der Tatsache kombiniert, dass das Spiel ganz schön knackig ist und man dementsprechend oft stirbt, ergibt sich hier schnell Frust. Da man nicht manuell speichern kann, sondern auf Checkpoints angewiesen ist, passiert es ständig, dass man nach einem virtuellen Ableben zahlreiche Gegenstände immer wieder herstellen muss. Kurzum: Das Crafting-System ist nett gemeint, aber keine sinnvolle Ergänzung für das Remake und auch der größte Kritikpunkt an Soulstorm.

Voodoo, Baby!

Zum Glück verfügt Abe auch über deutlich sinnvollere Talente. So kann er etwa über viele seiner Feinde kurzzeitig die Kontrolle über-

Das sollte nicht passieren: Mudokons geraten gerne mal ins Kreuzfeuer, wenn ihr nicht richtig aufpasst.



Kranke Mudokons müsst ihr erstmal heilen, bevor ihr sie befreien könnt.

Ein wunderbarer Ausblick auf die Schwer-Industrie und die giftigen Abgase: Ein perfektes Arbeitsumfeld.

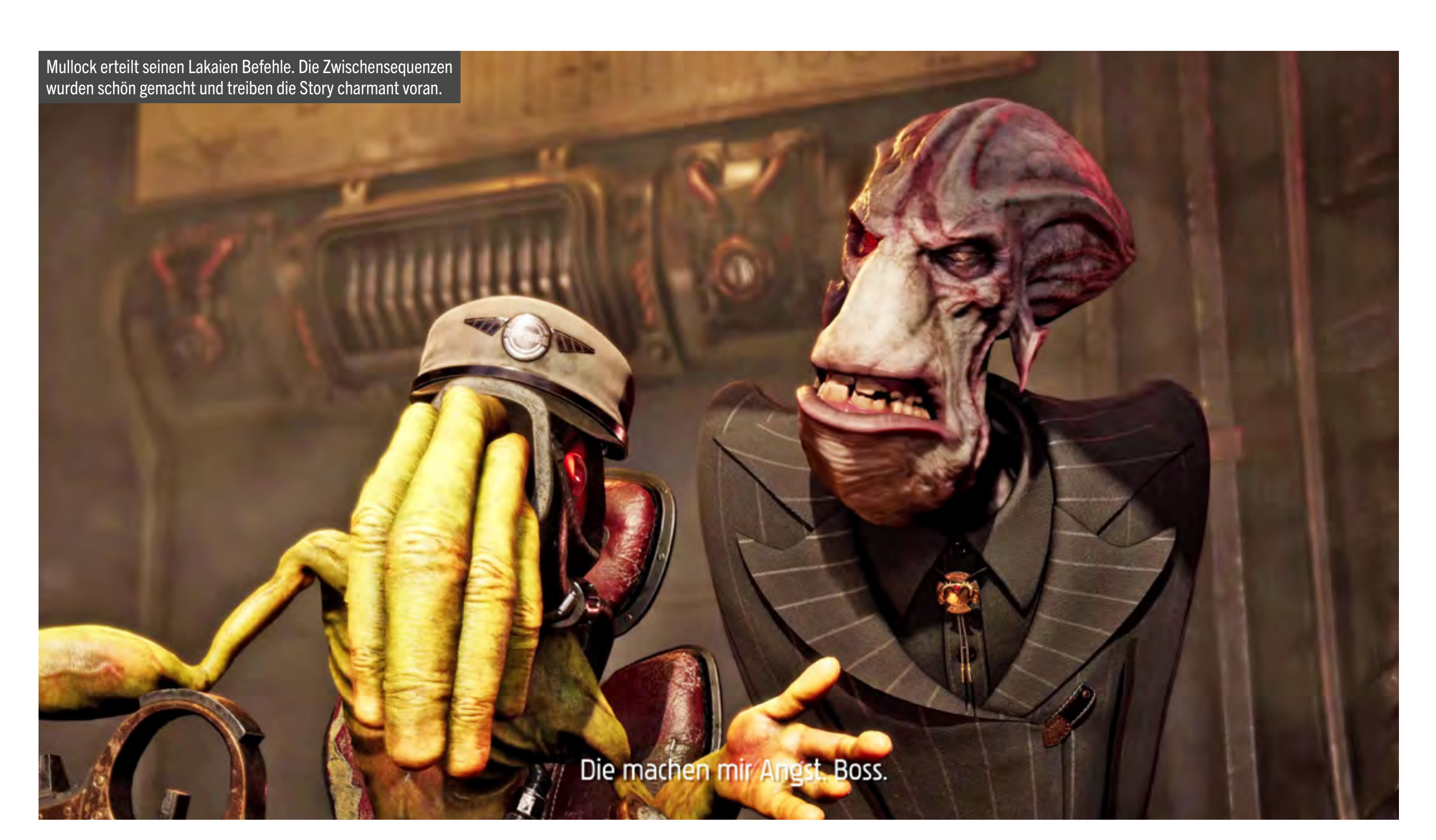
nehmen. Hierzu versetzt ihr Abe in Trance und lasst durch inbrünstigen Gesang den Gegner nach eurer Pfeife tanzen, indem ihr ihn mit einer Art Gedanken-Kugel in Besitzt nehmt. Die kleinen Sligs, die zum Teil mit einem Jetpack ausgerüstet sind, eignen sich etwa hervorragend dazu, Orte zu erreichen, an die Abe nicht gelangen kann. So können beispielsweise sonst unerreichbare Schalter betätigt werden. Überall klappt das nicht, an vielen Stellen dürft ihr mit eurer Gedankenkugel nicht passieren, trotzdem oder gerade deswegen sorgen diese Momente für viel Laune. Gegner in bestimmten Arealen werden zudem von Drohnen abgeschirmt. Diese sind zwar Gott sei Dank nur stationär, machen euch das Leben aber trotzdem schwer. Aber hey, wenn ihr einen Gegner kontrolliert und mit ihm einen abgeschirmten Bereich betretet, wird er anstelle eurer Mudokonigkeit gegrillt. Genauso gut könnt ihr mit einem der Sligs seine Brüder über den Haufen schießen. So könnt ihr eure Widersacher mit ihren eigenen fiesen Waffen schlagen. Angesichts der enormen Übermacht eurer Feinde scheint das nur fair zu sein.

Quarma, Karma

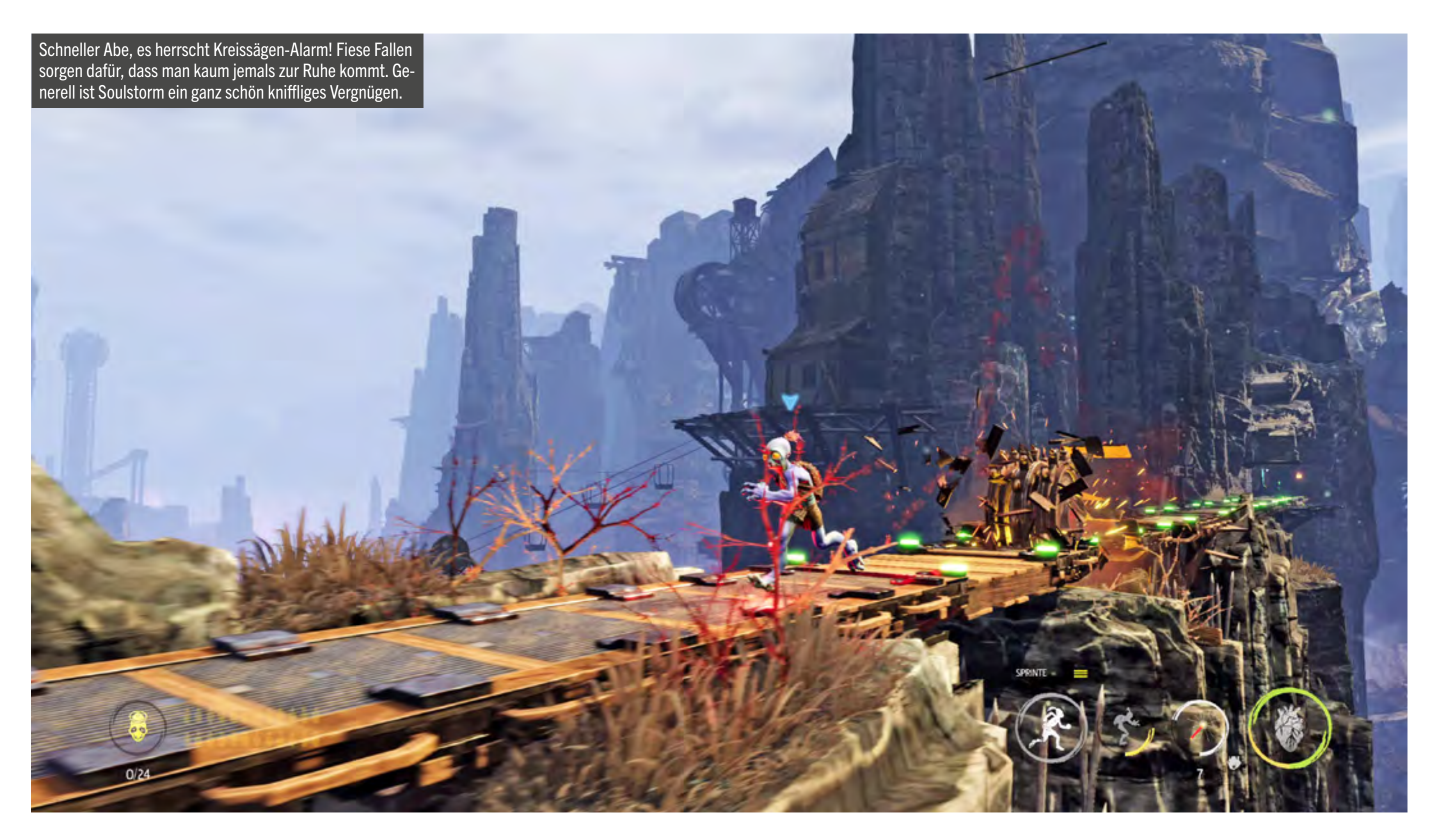
In den unterschiedlichen Regionen, die ihr im Laufe des Spiels durchquert, trefft ihr auf viele Mudokons, die sich euch nach ihrer Befreiung anschließen. Hierin liegt auch eine Besonderheit des Spiels. Um die Mudkons zu befreien, müsst ihr als erstes die Sligs ausschalten, Türen öffnen und Hindernisse aus dem Weg räumen. Wenn ihr dies getan habt, gilt es, die befreiten Mudokons zu einem Portal zu bringen. Aber Vorsicht, auf dem Weg müsst ihr sie vor Gefahren beschützen. Passt auf fallende Objekte oder Sligs auf, die ihr nicht ausgeschaltet habt. Sonst seid ihr eure befreiten Brüder schnell wieder los. Je nachdem, wie viele Mudokons ihr rettet, erwarten euch unterschiedliche Spielenden, zudem gibt's in jedem Level einen sogenannten Quarma-Level, dessen Höhe von euren Befreiungs-Talenten abhängt. Entscheidet ihr euch dazu, viele eurer Anhänger zurückzulassen, oder opfert ihr sie ungewollt den Sligs, werdet ihr mit einem vermeintlich schlechten Ende belohnt. Euer Quarma muss mindestens 80 Prozent betragen, damit ein Level zu einem positiven Ende beiträgt. Aber keine Angst, wenn ihr es mal nicht schaffen solltet, das Level mit genug Quarma abzuschließen, könnt ihr es jederzeit per Levelauswahl wiederholen. Ihr müsst das Spiel nicht von vorne spielen. Puh, Glück gehabt.

Unterdrückt, aber schön

Soulstorm sieht sehr gut aus, vor allem auf künstlerischer Ebene. Die unterschiedlichen Areale, durch



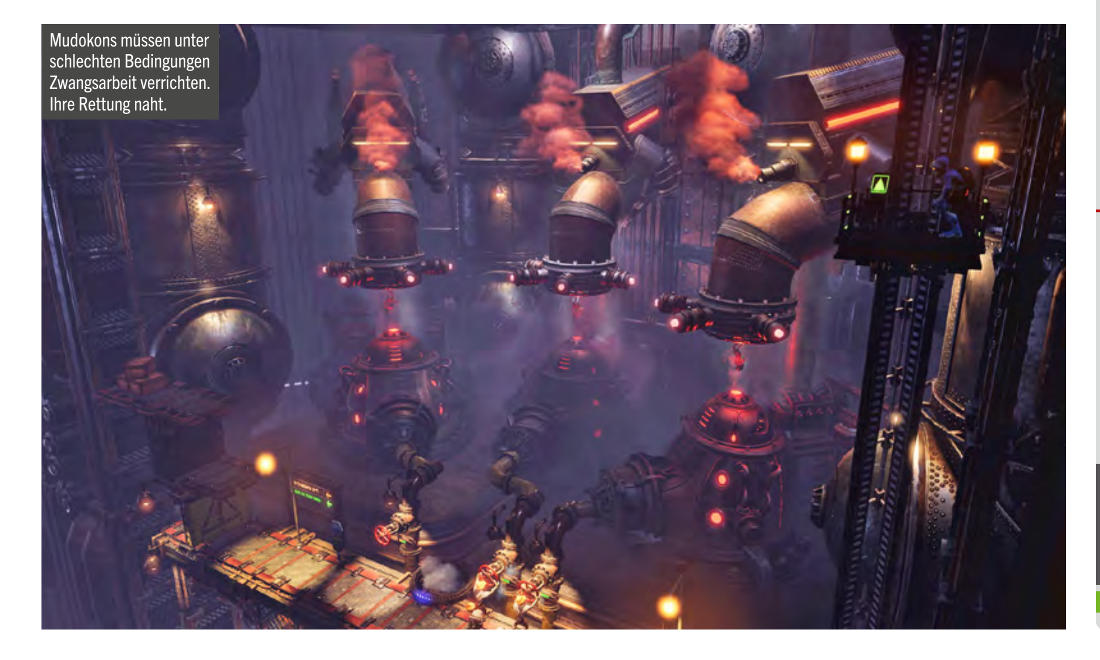
Mullock erteilt seinen Lakaien Befehle. Die Zwischensequenzen wurden schön gemacht und treiben die Story charmant voran.


Schneller Abe, es herrscht Kreissägen-Alarm! Fiese Fallen sorgen dafür, dass man kaum jemals zur Ruhe kommt. Generell ist Soulstorm ein ganz schön kniffliges Vergnügen.

die wir uns begeben, strotzen nur so vor Liebe zum Detail und verfügen alle über ein ganz eigenes Flair. Egal, ob man durch verfallene Ruinen springt oder zwischen rasend schnellen, metallenen Zugkolossen hindurch, viele Szenen bleiben im Gedächtnis. Aber auch aus technischer Perspektive wurde gut gearbeitet. Die Umgebungseffekte sind toll anzusehen, zahlreiche kleine Details im Hintergrund sorgen für Freude. Die Feuer sehen realistisch aus und werfen einen natürlich aussehenden Schein. Die Lichteffekte im Allgemeinen sind gut platziert und bilden zusammen mit den Schatten kontrastreiche Strukturen. Wände und Fassaden sind teilweise zerstörbar und sehen sehr detailreich aus. Die Logik der Explosionen ist jedoch nicht immer nachvollziehbar. Ab und an explodieren Raketen nicht, oder aber der Knall hat keine Auswirkungen auf Abe. Schön auf jeden Fall: Das Geschehen läuft auf dem PC durchgehend sehr flüssig, auf PS5 mit 60 Bildern pro Sekunde und auf PS4 immerhin mit stabilen 30. Dazu passt der Sound, der mit seinen stimmigen Melodien ebenso zu überzeugen kann wie mit den guten Sprechern. Eine deutsche Sprachausgabe existiert aber leider nicht, es gibt lediglich deutsche Untertitel.

Alles in allem ist Oddworld: Soulstorm auf jeden Fall eine würdige Wiederbelebung des Klassikers. Es sieht toll aus, spielt sich gut, macht Laune; wären da nicht vermeidbare Makel, allen voran das nervige Crafting-System, wären die Entwickler ihrem Streben nach der ultimativen Version des Spiels definitiv gerecht geworden. So ist es aber eben „nur“ eine tolle Version davon. Alleine schon, um die liebevollen Figuren und die kreative Welt kennenzulernen, lohnt sich ein Abstecher nach Oddworld.

Oddworld: Soulstorm ist am PC exklusiv im Epic Store sowie für PS5 und PS4 erhältlich. PS5-Besitzer erhielten das Spiel im Rahmen des PS-Plus-Abonnements im April kostenlos. ❑


Mudokons müssen unter schlechten Bedingungen Zwangsarbeit verrichten. Ihre Rettung naht.

MEINE MEINUNG

Paul Albert

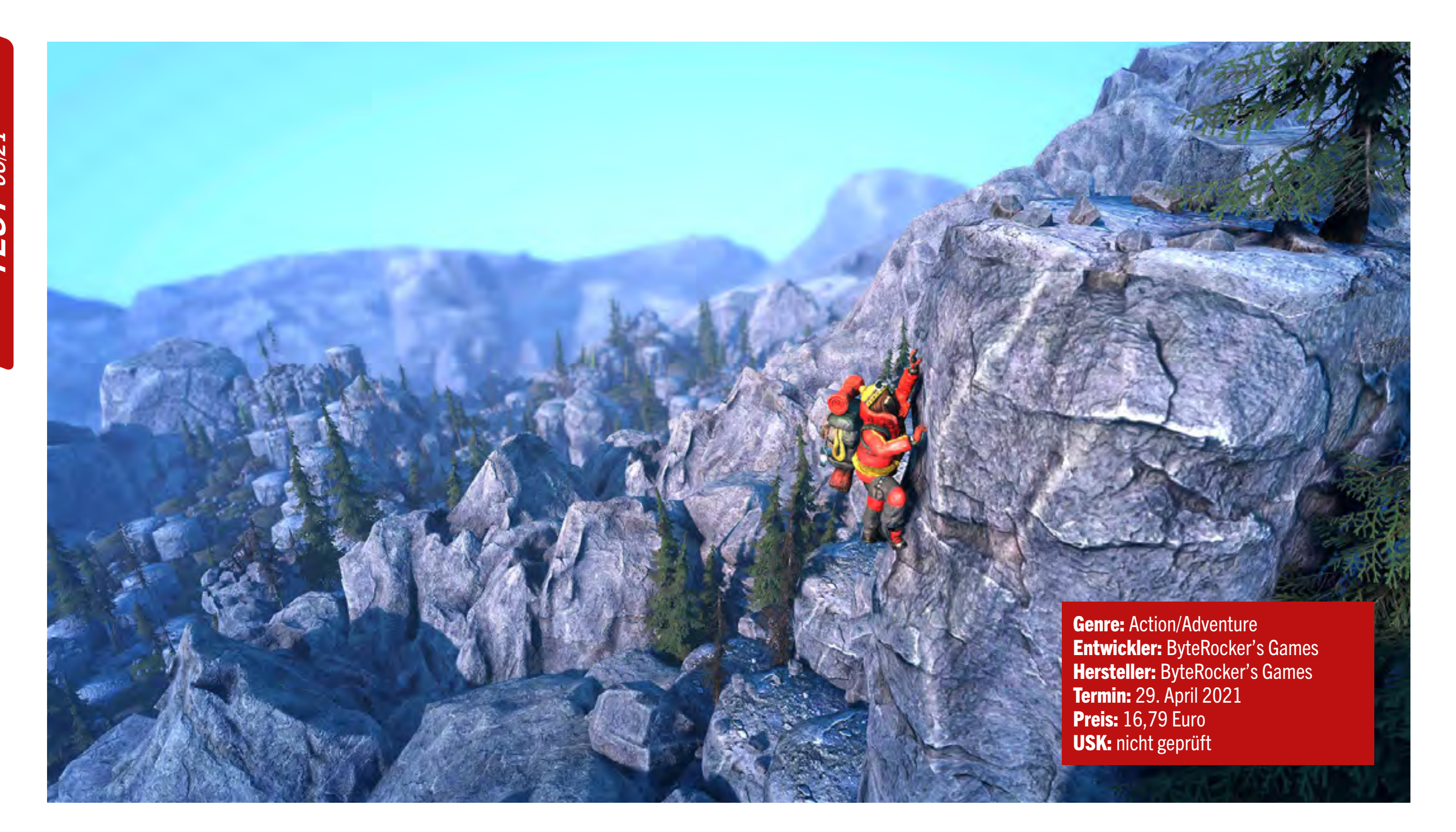
„Ein tolles Remake – wäre da nur nicht dieses dumme Craftingsystem …“

Bevor ich Oddworld: Soulstorm gespielt habe, kannte ich die Reihe nur oberflächlich. Oddworld: Soulstorm hat mich dann aber umso mehr wirklich positiv überrascht. Die wunderschön inszenierte Story und die lebendigen Charaktere konnten mich begeistern. Das Spielen hat Spaß gemacht und trotz teilweise frustrierender Passagen konnte mich das Abenteuer lange bei Laune halten. Soulstorm bietet gut durchdachte Schleich- und Rätselabschnitte, die teilweise sehr anspruchsvoll ausfallen. Auch die verschiedenen Enden bieten einen hohen Wiederspielwert. Wenn nicht das fehlplatzierte Craftingsystem wäre, hätte mich der Titel wohl rundum überzeugt. Trotz dieses Makels ist Oddworld: Soulstorm ein wirklich gutes Remake und bietet zudem Serienneulingen wie mir einen leichten Einstieg in die Reihe.

PRO UND CONTRA

- \+ Schöne Grafik
- \+ Geschmeidiges Stealth-Gameplay
- \+ Sympathische Charaktere
- \+ Interessante Geschichte
- − Schlecht gemachtes Craftingsystem
- − Checkpoint-System nervt
- − Kleinere Grafik-Bugs





Genre: Action/Adventure
Entwickler: ByteRocker's Games
Hersteller: ByteRocker's Games
Termin: 29. April 2021
Preis: 16,79 Euro
USK: nicht geprüft

Insurmountable

Hoch hinaus und dabei besser nicht runterschauen! Das Adventure-Roguelike Insurmountable führt uns seit dem 29. April 2021 beim virtuellen Bergsteigen in eisige Höhen. Wie weit können wir klettern, ohne den erbarmungslosen Bedingungen zum Opfer zu fallen? Bevor ihr einen Versuch wagt, könnt ihr in unserem Test einen ersten Eindruck von Insurmountable gewinnen.

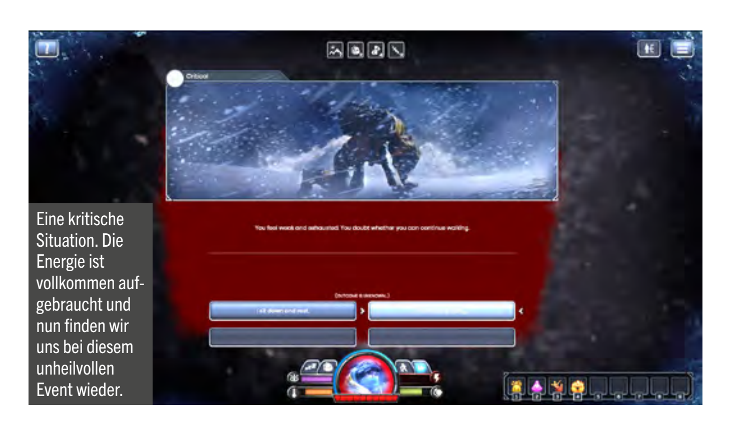
Von: Arlene Dames & Philipp Sattler

Einmal wie Promi-Bergsteiger Reinhold Messner die Gipfel dieser Erde erklimmen. Aber bitte zu Hause vom Rechner aus, anstatt auf steilen Pässen in der klirrenden Kälte. Diese oder ähnliche Gedankengänge werden vermutlich dem Entwickler ByteRocker's Games bei der Erstellung des Adventure-Roguelikes Insurmountable durch den Kopf gegangen sein. In einem stetigen Kampf gegen die Kräfte der Natur können wir in diesem Spiel unerbittliche Gebirge bezwingen. Am 29. April 2021 konnte das fröhliche Klettern beginnen, und zwar mit einem Debüt auf Steam.

Im Sechseck vom Fleck weg

Die unberührte Schönheit majestätischer Berge. Verschneite Riesen, die dem Himmel emporwachsen. Und erst ihre einzigartige Aufteilung in Sechsecke, einfach überra … Moment mal! Doch, war schon richtig so, in Insurmountable kommen wir nämlich nur Sechseck für Sechseck dem Ziel näher. Optisch macht das zwar nicht so viel her, wie eine natürlichere Darbietung es vielleicht würde, aber für das Spielprinzip ist dieser Teil beinah unentbehrlich. Immerhin zählt auf dem Weg die Entscheidung über jedes nächste Feld und darum muss eine eindeutige Orientierung gewährleistet sein. Wählen wir ein Ziel per Mausklick aus, so generiert das Spiel für uns eine Route, die wir entweder sofort begehen, oder durch das manuelle Setzen von Zwischenstopps anpassen können. Es gibt dabei verschiedene Terrains und Höhenunterschiede zu beachten, welche den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten können. In einem Schneegebiet lauern beispielsweise Lawinen auf uns, während wir im Eis schnell mal abrutschen. Von einem solchen Unglück wird uns dann in Form von textbasierten Events berichtet, denen wir sonst auch auf Ereignisfeldern begegnen.

Erreichen wir eines dieser wahllos in der Welt verteilten Ereignisfelder, können wir uns durch interaktive Erzählungen klicken, wobei unsere Entscheidungen oft unvorhergesehene Konsequenzen haben. Neben Begegnungen mit anderen Wanderern oder Einheimischen stoßen wir in diesen Events auch auf wilde Tiere oder erkunden geheimnisvolle Höhlen. Wenn wir Glück haben, springt am Ende etwas Loot für uns raus. Wenn nicht, werden im schlimmsten Fall unsere Statuswerte Mentale Gesundheit, Körpertemperatur, Energie oder Sauerstoff in Mitleidenschaft gezogen. Zusätzlich dazu verlieren wir auch durch die allgemeinen Strapazen des Aufstiegs und diverse Umweltbedingungen wie todbringendes Wetter einiges an Punkten. Ausrüstungsgegenstände und konsumierbare Items



Eine kritische Situation. Die Energie ist vollkommen aufgebraucht und nun finden wir uns bei diesem unheilvollen Event wieder.

sind in diesem Fall unsere besten Freunde, vorausgesetzt wir können sie mit viel Glück beschaffen. Ansonsten kann es schnell passieren, dass wir in einen kritischen Zustand geraten. Sollte dieser Fall eintreten, laufen wir Gefahr, dass unsere generelle Gesundheit in Mitleidenschaft gezogen wird und wir schließlich sterben. Dann heißt es Game Over, denn nach guter Roguelike-Manier ist hier nichts mit Speichern. Ein kurzer Blick auf den erzielten Score und schon kann die nächste Besteigung starten. Da die Level prozedural generiert werden, müssen wir uns auch wieder neu zurechtfinden.

Pick your poison

Zu Beginn einer Runde haben wir mehrere Möglichkeiten, unser Spielerlebnis anzupassen. Es besteht die Wahl zwischen den drei Charakteren Abenteurer, Wissenschaftler und Journalist, die jeweils unterschiedliche Storys und Skillsets haben. Im Laufe des Runs lassen sich zusätzliche Fähigkeiten bei einem Level-Up erlernen. So gibt es zum Beispiel einen aktiven Skill, der Energie für Körpertemperatur opfert oder einen passiven, der die Zeitkosten auf allen Terrains dauerhaft verringert. Die Entscheidung darüber, was uns davon gerade am nützlichsten sein könnte, lässt Schweißtropfen auf der Stirn erscheinen.

Außerdem können wir aus drei Schwierigkeitsgraden wählen: Normal, Schwierig und Insurmountable. Zu Anfang steht jedoch nur der normale Modus zur Verfügung. Als letzte Entscheidung fehlt nur noch der Pfad, auf dem wir die erste Bergspitze erklimmen wollen. Manche Routen bieten beispielsweise schwere Schneestürme, aber guten Halt auf steinigen Boden, während andere auf den ersten Blick mit milderem Wetter locken, jedoch bitterkalte Nächte für uns bereithalten. Hier müssen wir also nach eigener Strategie abwägen. Das Angebot an Optionen und Modi ist ein angenehmer Komfort und lädt zur Komplettierung ein.

Würfel mal auf sterben

Insgesamt drei Gipfel gibt es pro Durchlauf zu erreichen. Dabei müssen wir auch jedes Mal brav wieder runterklettern, nach dem wir voller Stolz unser Fähnchen gesetzt haben. Vorausgesetzt wir haben es überhaupt so weit gebracht. Denn es kann wirklich so einiges schiefgehen.

Ab einer gewissen Höhe gelangt man in die Todeszone und der Sauerstoff wird knapp. Dagegen lässt sich vor allem mit dem Einsatz von Sauerstoffflaschen vorgehen. Aber was, wenn wir keine in die Finger bekommen? Sind mal keine Ereignisfelder in Reichweite, durch die wir an wertvolle Vorräte kommen, sieht es auf einmal ganz duster für uns aus. Und selbst wenn doch, dann kann es gut sein, dass wir nach fünf Versuchen nur ein nutzloses Kraut und eine zu geringe Körpertemperatur mitnehmen. Im Klartext: nur noch mehr Probleme. Statt ausgewürfelter Textevents wäre gezieltere Beschaffung von Ressourcen sinnvoll, um den strategischen Aspekt besser hervorzuheben. Jeder Neuanfang geht mit dem Gedanken „Mal schauen, ob ich diesmal Glück habe“ einher. Und das bringt durchaus Spannung mit sich, da der Ansporn, einmal tatsächlich ein Level abgeschlossen zu haben, einen nicht loslässt. Trotzdem bleibt der Ärger, wenn wir glauben alles richtig gemacht zu haben, aber das Schicksal uns einfach nicht wohlgesonnen ist. Der Handlungsspielraum fühlt sich einfach sehr begrenzt an.

Einsame Spitze oder flachgefallen?

Was ebenfalls etwas zu kurz kommt, ist die Dynamik des Spiels. Wir klicken uns so durch die Landschaft und starren unseren Charakter an, während dieser sich in gefühltem Zeitlupentempo fortbewegt. Gut, dass es einen Zeitraffer gibt. Nur leider lässt sich unser gemächlicher Bergsteiger auch dadurch nicht gerade hetzen und wird nur geringfügig schneller. Die Kletteranimation zu beobachten ist sicher nicht der aufregendste Teil des Spiels, weshalb man wenigstens anbieten könnte, sie teilweise zu überspringen.

Generell wirkt alles an Insurmountable ein wenig steif. Wollen wir einen gesetzten Weg zwischendrin abbrechen, da wir uns eine cleverere Route überlegt haben oder eine kurze Rast machen möchten, dann geht das mit einem Button im Interface oder als Shortcut per Tastatur. Unpraktischerweise fehlt hier aber das Feedback über erfolgreichen Abbruch, weshalb wir beim Antesten vor lauter Paranoia über einen vermeidbaren Tod immer wieder auf den Knopf gehämmert haben, was wiederum eher bewirkt, dass der Charakter in seiner Verwirrung doch weiter läuft. Offensichtlich kein großer Kritikpunkt, trotzdem könnte man dem Spieler in dieser Sache noch ein wenig entgegenkommen.

Die Texte enthalten keine vernünftige Lore oder sonstige wertvolle Informationen. Sie sind Mittel zum Zweck, um uns im Endeffekt zu vermitteln, ob wir Schaden oder ein neues Item erhalten haben. Da ist die Verlockung groß, immer öfter zu überspringen. Nach den ersten Sätzen erkennen wir so oder so, welches der Events wir erwischt haben. Fairerweise wirbt Insurmountable aber auch nicht damit, ein Spiel mit ausgefuchster Story zu sein.

Aber nun zur wichtigsten Frage: macht Insurmountable Spaß? Die Antwort lautet unbefriedigenderweise „Jein“. Wer am liebsten alles ausblendet, um ein paar Stunden der Zweisamkeit mit einem Videospiel zu verbringen, der könnte hier schnell gelangweilt und frustriert sein. Insurmountable bräuchte mehr Fülle und Flow, wenn es die ungeteilte Aufmerksamkeit seiner Spieler haben möchte. Vielleicht ist das aber auch gar nicht der Anspruch des Spiels und der Platz auf dem zweiten Bildschirm genügt. Denn an dieser Position glänzt es und konnte zumindest uns für lange Zeit Freude bereiten. Ein kurzer Schwenk mit der Maus zum Auswählen eines Wegs durch die eisigen Höhen und so wird es einem auch nicht leidig, immer neue Versuche zu starten. Im Gegenteil, hier kommt eher der Ehrgeiz zur Geltung, den eigenen Highscore zu schlagen. ❑

MEINE MEINUNG

Arlene Dames



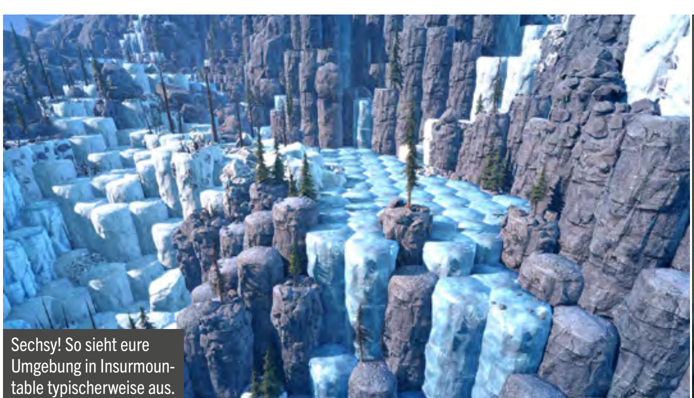
„Insurmountable ist der Star des zweiten Bildschirms und perfekt für zwischendurch.“

Beim Anzocken von Insurmountable habe ich mich ziemlich hilflos gefühlt. Persönlich hätte ich mir wirklich mehr Entscheidungsfreiheit für eine tiefgreifendere Strategie gewünscht. Trotzdem würde ich es wieder rauskramen, allein um der Schande zu entgehen, nicht alle Levels beendet zu haben. Aber man hat es mir ja auch nicht leicht gemacht und genau diese Herausforderung ist der große Kernpunkt des Spiels.

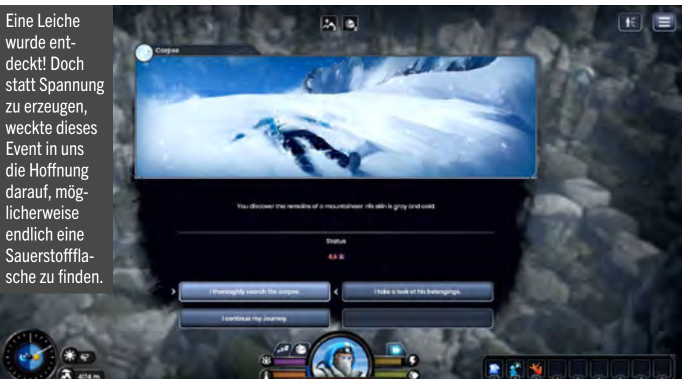
PRO UND CONTRA

- ➕ Anspruch hoch
- ➕ Gut für nebenbei
- ➕ Ansporn den eigenen High-Score zu knacken
- ➕ Wahl aus mehreren Modi lockt zur Komplettierung
- ➖ Strategisches Vorgehen nur begrenzt möglich
- ➖ Selbst im Zeitraffer noch langsam
- ➖ Kein Entdeckerdrang
- ➖ Erfolg ist teilweise Glück





Sechsy! So sieht eure Umgebung in Insurmountable typischerweise aus.



Eine Leiche wurde entdeckt! Doch statt Spannung zu erzeugen, weckte dieses Event in uns die Hoffnung darauf, möglicherweise endlich eine Sauerstoffflasche zu finden.

Cozy **Grove**

Genre: Simulation
Entwickler: Spry Fox
Hersteller: The Quantum Astrophysicists Guild
Termin: 08. April 2021
Preis: 12,49 Euro
USK: ab 0 Jahren

Entspannung und Stressabbau auf einer mit Geistern verseuchten Insel? Wenn ihr euch fragt, wie das funktionieren soll, dann ist die Antwort Cozy Grove.

Von: Arlene Dames & Lukas Schmid

Cozy Grove ist eine Lebenssimulation, die Entspannung garantieren soll: Als Mitglied der Geistfinder, eines Vereins, der sich das Wohl verirrter Seelen auf die Fahne geschrieben hat, werden wir auf unsere erste alleinige Mission zur ehemals von Bären bewohnten Insel Cozy Grove geschickt. In einem höchstens 48-stündigen Unterfangen sollen wir die dort spukenden Geister besänftigen.

Tote Bären therapieren

Zur Seite steht uns dabei unser treuer Begleiter Flammi, das Lagerfeuer. Schon nach kurzer Zeit wird klar, dass wir länger als zwei Tage beschäftigt sein werden, denn unser Boot macht sich davon und wir sind offiziell gestrandet. Laut den heimischen Geisterbären hat vor uns bereits ein anderer Geistfinder versucht, sich ihrer Probleme anzunehmen, er sei daran jedoch kläglich gescheitert. Na ja, so viel zu unseren Aussichten, aber immerhin finden wir schnell neue Freunde in Form der Gespenster, die uns mit ihren Sorgen und Wünschen beschäftigt halten.

Besonders packend ist die Story hinter unserem Ausflug nicht, aber eine passende Ergänzung zum Rest des Spiels. Die mysteriöse Stimmung auf der Insel wird unterstrichen und unserem Abenteuer ein nicht allzu aufgezwungener Rahmen gegeben.

Unsere tägliche Quest gib uns heute

Ganz zu Anfang muss angemerkt werden: in Cozy Grove wird eurer Spielerlebnis durch die Verfügbarkeit täglich aktualisierter Aufgaben begrenzt. Sind alle angebotenen Missionen nach circa 30-60 Minuten erledigt, so müssen 24 Stunden verstreichen, bevor es etwas Neues zu tun gibt. Flammi informiert uns, wenn an einem Tag alle Aufgaben erfüllt wurden und schlägt vor, dass wir in der Zwischenzeit einfach noch ein wenig angeln oder Muscheln sammeln könnten. Das ist aber kein wirklich großer Trost und reicht auch nicht, um die entstehenden Lücken zufriedenstellend zu füllen.

Der typische Alltag eines Cozy-Grove-Spielers besteht daraus, die Runde um die zu Beginn noch farblose Insel zu machen und dabei allen Geistern seine Hilfe anzubieten. Meist wurzeln deren Probleme in der Sehnsucht nach bestimmten Items, die wir für sie besorgen sollen. Erwartet der Postbote zum Beispiel einen verschollenen Brief, begeben wir uns für ihn auf die Suche, welche sich oft schwieriger gestaltet als gedacht. Interaktive Gegenstände und der Hintergrund verschmelzen häufig und auf den ersten Blick ist das entstehende Wimmelbild nicht zu lösen. Allerdings ist es prinzipiell gut, dass es uns hier nicht zu einfach gemacht wird. Wie zu Ostern als Kind freut man sich eben nicht am meisten über die Schokolade mitten auf dem Tisch, sondern über das hart erarbeitete Osternest aus den Tiefen des Gestrüpps.

Sobald wir ein Objekt der Begierde nach erfolgreicher Suche beim betreffenden Bären abgeben, belohnt er uns mit Geisterholz, welches wir an den guten Flammi verfüttern können, um die Insel zu erweitern und dadurch noch mehr Geister zu entdecken. Außerdem, und das ist eine bedeutende Mechanik im Spiel, färbt sich das betroffene Gebiet ein und es erblühen die Pflanzen. Jedoch nur solange, bis der Geist dort wieder eine Notlage anmeldet. Dadurch erhalten wir eine weitere Motivation zum Erfüllen der Aufga-



Auf Shoppingtour bei Herrn Kit. Der übergroße Fuchs hat ein wechselndes Sortiment unterschiedlichster Waren. Außerdem lässt sich ihm fast alles andrehen.

ben, die nach getaner Arbeit auch noch sehr zufriedenstellend und visuell ansprechend ist.

In den ersten Tagen des Spiels lassen sich die Missionen noch recht flüssig abwickeln und es entsteht ein angenehmer Flow. Sind alle Häkchen gesetzt, ist es manchmal zu verkraften, dass es sich erst wieder lohnt, am nächsten Tag reinzuschauen. Aber nach ungefähr einer Woche werden uns Aufträge aufgehalst, deren Erfüllung uns viel Geduld abverlangt. Manche Items können wir nur durch Glück beschaffen, indem wir beten, dass der auf der Insel ansässige Händler Herr Kit sie am jeweiligen Tag im Angebot hat. So kann es sein, dass wir vorfreudig ins Spiel starten, dann jedoch enttäuscht feststellen müssen, dass es nicht wirklich was für uns zu tun gibt.

Ruhm, Reichtum & Raumgestaltung

Sind wir nicht gerade mit Botengängen beschäftigt, können wir uns dem Geldverdienen widmen. Fische, Muscheln, Früchte und andere sammelbare Items lassen sich bei Herrn Kit verscherbeln. Sobald wir flüssig genug sind, kann der uns dann seine eigenen Waren andrehen. Alternativ können wir in eine Erweiterung des Ladens oder unseres Zeltes bzw. Lagers investieren.

Münzen sowie andere Belohnungen erhalten wir außerdem, wenn wir uns Abzeichen erarbeiten oder etwas an die Sammlung des Kapitäns Prachtschnabel Schnauz stiften. Das Gesammle ist tatsächlich eine ganz schöne Mammutaufgabe, denn es gibt allein 361 verschiedene Blumensorten, ganz zu schweigen von den unterschiedlichen Fischen und Lebensmitteln! Wer eine Sammlung nicht unvollständig lassen kann, ohne sich mit schlaflosen Nächten zu plagen, ist hier schnell am Haken.

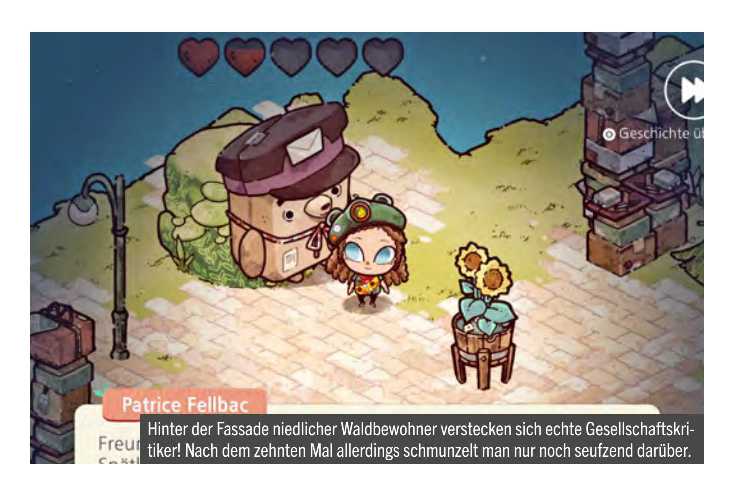
Bezüglich Möbeln und Dekoration können wir uns nach Belieben verwirklichen. Mit Hilfe von Rezepten lernen wir Gegenstände zu bauen, die wir dann überall auf der Insel platzieren können. Eine kleine Besonderheit ist dabei, dass es verschiedene Typen von Deko gibt, die jeweils Einfluss auf ihre Umgebung nehmen. So bevorzugen unsere Haustier-Raben möglicherweise ein rustikales Ambiente, während sich eine Topfpflanze einen Obstbaum als Gesellschaft wünscht. Ein nettes Detail, jedoch überwiegen die Vorteile dieser Platzierungen nicht gegenüber den Nachteilen. Man verliert schnell den Überblick, und wer will schon, dass die Einrichtung des eigenen Campingplatzes von einem zu anspruchsvollen Strauch bestimmt wird?

„Come for the view, stay for the friends"

Der Soundtrack ist leider nicht sehr abwechslungsreich und sticht nicht sonderlich heraus. Was die Grafik angeht, gibt es wenig auszusetzen. Die Welt wirkt lebendig und liebevoll gestaltet. Besonders die Charaktere sind ein niedlicher Augenschmaus. Aber ihr Charme beläuft sich nicht bloß auf ihr Äußeres, auch die Dialoge sind unterhaltsam. Es gibt witzige Momente und die Eigenheiten der einzelnen Bären werden ebenfalls deutlich. Obwohl das Potenzial leider nie ganz entfaltet wird, wenn man genauer hinschaut. Immerhin lautet das Motto von Cozy Grove „Come for the view, stay for the friends". Eine Prise persönlicher hätte man die Gespräche also noch gestalten können. Da wäre zum Beispiel ein selbstgewählter Spielername sinnvoll gewesen.

Zudem legt die Prämisse des Spiels eigentlich nahe, dass wir die Hintergrundgeschichte jedes einzelnen Bären nach und nach aufdecken und in gewissem Maße passiert das auch, doch zumindest am Anfang verläuft das flach und unzufriedenstellend. Die Texte der NPCs außerhalb der Missionen sind übrigens für alle Figuren gleich und belaufen sich der Erfahrung nach auf etwa vier unterschiedliche Sätze.

Für Fans von entschleunigten Simulationsspielen wie Animal Crossing ist dieses unscheinbare Juwel wie gemacht. Der Besuch der Insel kann zu einem fast schon meditativem Ritual werden und zu sehen, wie dort mit jedem kleinen Fortschritt mehr Leben und Farbe erstrahlt, bringt Freude ins Herz. Leider nervt das Aufgaben-Limit und anders als bei Animal Crossing, wo Selbstverwirklichung und eigens gesteckte Ziele im Vordergrund stehen, begegnet man hier dem Prinzip der Zeiteinteilung in 24-Stunden-Rhythmen eher mit Frustration. ❑



Hinter der Fassade niedlicher Waldbewohner verstecken sich echte Gesellschaftskritiker! Nach dem zehnten Mal allerdings schmunzelt man nur noch seufzend darüber.

MEINE MEINUNG

Arlene Dames



„Cozy Grove liefert in Löffeln, was man lieber aus dem Topf schlürfen will."

Lebenssimulationen zählen zu meinen absoluten Lieblingsspielen, deshalb konnte ich kaum erwarten herauszufinden, was dieser Titel zu bieten hat. Nach dem Start des Spiels war ich nicht enttäuscht und habe mich sofort in die Welt der Geisterbären entführen lassen. Aber dann wurde ich abrupt herausgerissen, als man mir nichts mehr zu tun gegeben und mich auf den nächsten Tag vertröstet hat. Auch wenn ich darüber nicht so schnell hinwegkommen werde, kann ich nicht anders, als von Cozy Grove zu schwärmen. Wer sich ein flüssigeres Spielerlebnis wünscht, kann wie ich einfach ein bisschen an derUhr drehen. Insofern spreche ich an dieser Stelle eine persönliche Empfehlung aus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschöner, charmanter Stil
- ➕ Langzeitmotivation durch Sammeln und Freischalten
- ➕ Niedliche, humorvolle Bären
- ➕ Viele Details
- ➕ Dynamische, frei gestaltbare Umwelt
- ➕ Entspannte Atmosphäre
- ➖ Frustration durch Wartezeiten
- ➖ Wenig Abwechslung bei den Missionen
- ➖ Unausgeschöpftes Potenzial der Charaktere

WERTUNG 7


Perfekte Tarnung! Da muss man schon genauestens hinsehen, um das freche Blatt zu erkennen.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

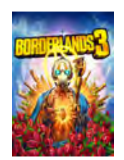
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

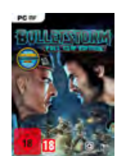
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

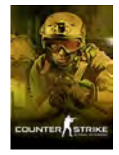
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

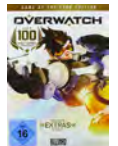
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

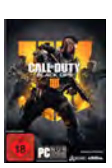
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

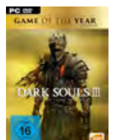
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

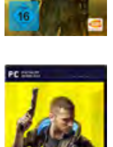
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

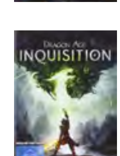
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Voxel Tycoon: Wirtschaftssim im Early Access

Seit einigen Wochen befindet sich Voxel Tycoon im Early Access. Es handelt sich dabei um eine komplexe Wirtschaftssimulation, die spielerisch an Transport Tycoon und Transport Fever erinnert. Optisch setzen die Entwickler auf Voxel-Grafik, also die Verwendung von dreidimensionalen Pixeln, wodurch ein minimalistischer, aber zweckmäßiger Look entsteht. Die Welt ist dabei ähnlich wie in Minecraft aus Blöcken aufgebaut. In dieser Umgebung ist es eure Aufgabe, Städte miteinander zu verbinden und funktionierende Industriekreisläufe aufzubauen. Jede Stadt will mit bestimmten Waren beliefert werden. Handelt es sich zunächst nur um Rohstoffe, kommen mit der Zeit immer komplexere Produkte hinzu. Über Forschung werden dazu neue Fabriken und fortschrittlichere Fahrzeuge freigeschaltet. Mit Hilfe von Förderbändern wird die Rohstoffproduktion mit der weiterverarbeitenden Industrie verbunden. Ausgeklügelte Schienen- und Straßennetze bringen die Produkte schließlich an den Bürger. Dadurch wachsen die Städte und die Nachfrage steigt. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Adventures

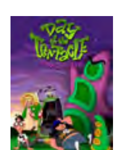
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Portal Reloaded: Zum Hirnverknoten!

Seit fast genau zehn Jahren hält sich Portal 2 schon in unserem Einkaufsführer. Und solange Valve sich nicht dazu entschließt, einen dritten Teil zu entwickeln, dürfte sich daran auch nichts ändern: Erstklassige Rätsel, großartige Gags, eine tolle Story, starke Atmosphäre, genialer Koop, ein cleverer Editor und vieles mehr machen Portal 2 zu einem Meisterwerk für die Ewigkeit. Und weil nicht nur wir das so sehen, erfreut sich der moderne Klassiker immer noch größter Beliebtheit und bringt ständig neue Community-Schöpfungen hervor. Eine davon hat auf Steam eine große Fangemeinde hinter sich versammelt: Portal Reloaded, eine kostenlose Mod zu Portal 2, die in nur zwei Wochen rund 6.800 positive Nutzerbewertungen auf Steam abräumen konnte. Das Spiel umfasst 25 neue Rätselräume, die sich ausdrücklich an absolute Portal-Profis richten, denn diesmal kommen auch noch Zeitreisen hinzu: Eure Portalkanone erhält ein wichtiges Upgrade, sie feuert nun auch ein drittes Portal in Form eines grün leuchtenden Vierecks. Wenn ihr hindurchschreitet, reist ihr damit 20 Jahre in die Zukunft und könnt so neue Mittel und Wege finden, um in der Gegenwart den Ausgang zu erreichen. Die Mod kommt mit brandneuer Sprachausgabe und frischen Musikstücken, zum Spielen benötigt ihr nur Portal 2 in eurem Steam-Account. Übrigens: Wenn ihr von Valves Kultspiel einfach nicht genug bekommen könnt, sei euch auch die exzellente, enorm knifflige Fan-Modifikation Portal Stories: Mel empfohlen, die streckenweise fast schon Add-on-Qualitäten erreicht. **Felix Schütz**





Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intrigen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

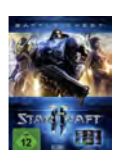
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

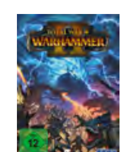
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



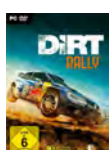
XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

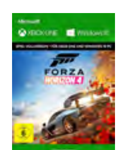
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Stellaris: Nemesis

Eines kann man Paradox ganz sicher nicht vorwerfen: Dass sie ihre Produkte nicht über viele Jahre hinweg noch mit Zusatzinhalten und Updates versehen. Für ihren Weltall-Grand-Strategy-Dauerbrenner Stellaris etwa veröffentlichten die Schweden Mitte April den nächsten größeren DLC Nemesis. Der entfesselt den kleinen Palpatine in euch, sofern ihr das wünscht. Zum einen könnt ihr nämlich neue Boni freischalten, wenn ihr euer Imperium kriegerisch ausweitet, so dass ihr zur Bedrohung für das ganze Universum werdet. Oder aber ihr selbst tretet einer solchen Bedrohung entgegen und lasst euch von der Galaxie zum Wächter mit Notstandsbefugnissen ausrüsten. Die ihr dann natürlich nach Abwendung der Krise nicht unbedingt wieder abgeben müsst … so geht die Freiheit zugrunde, mit donnerndem Applaus. Hinzu kommen vielfältige Spionage-Optionen, um eure neue Macht zu untermauern. Gerade Letzteres ist wirklich gut gelungen und eine willkommene Ergänzung, die Imperiumsoptionen könnten aber noch ein bisschen Balancing vertragen. Zudem sind knapp 20 Euro für die Neuerungen dann doch etwas happig. **Sascha Lohmüller**

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

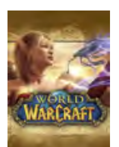
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



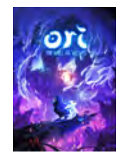
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

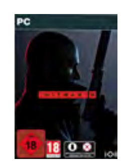
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

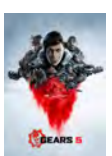
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

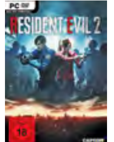
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

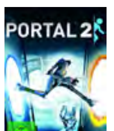
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

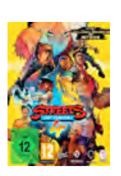
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

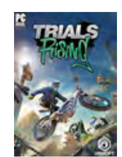
Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

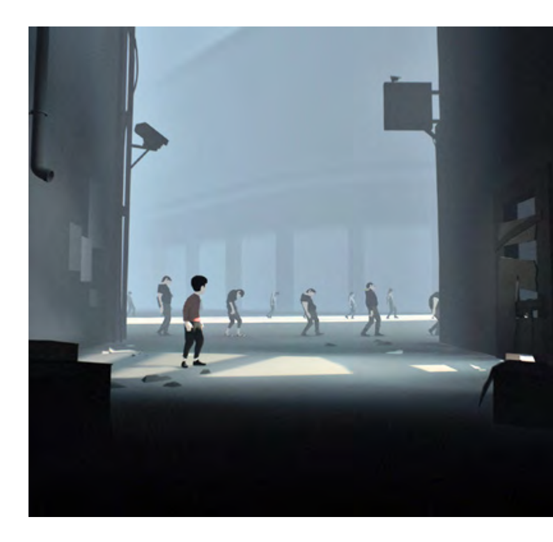
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Yakuza Kiwami

Ich weiß, ich bin da richtig, richtig spät dran, aber: Meine Güte, ist Yakuza ne geile Serie! Also, nehme ich zumindest an. Bisher kenne ich nur das aufwendige Remake des erstens Teils namens Yakuza Kiwami, das ich vor ein paar Tagen (durch-)gespielt und ungemein genossen habe. Die späteren Teile sollen ja noch wesentlich umfangreicher, durchgeknallter und generell besser sein. Ich werde ohne jede Frage in absehbarer Zeit herausfinden, ob das so ist, denn jetzt wird fleißig nachgeholt. Aber auch schon der Erstling kann mich richtig überzeugen. Die Hauptgeschichte ist ein bisschen käsig, aber deswegen keineswegs schlecht, sondern düster, berührend und sie wird getragen von nachvollziehbaren und sympatischen Figuren. Der noch größere Reiz des Abenteuers liegt aber im Nebenkram, dabei einerseits in den Sidequests, die teilweise völlig abgefahren und herrlich belanglos daherkommen (ich werde niemals meine hochemotionale Karriere als Carrerabahn-Rennprofi vergessen). Andererseits in den unzähigen Minigames, die teilweise genug Substanz haben, dass sie eigene Spiele tragen könnten. Darts, Billard, Bowling, das herrlich dämliche MesuKing, eine Kampfarena und, und, und. Wer will, legt auf die etwa 15- bis 20-stündige Story noch mal locker 70 Stunden drauf. Und da liegt auch eines der nur zwei richtigen Probleme, die ich mit Yakuza Kiwami habe: Für Komplettisten ist es eine Qual und die Liste an zu erfüllenden Aufgaben so kleinteilig und absolut nervig, dass einem da irgendwann unweigerlich die Lust vergeht. Zweitens ist Goro Majima eine tolle Nebenfigur, die Idee, dass der rivalisierende Yakuza einen ständig in der Spielwelt angreifen kann (und das auch tut), man dann nicht fliehen kann und diese Gefechte im späteren Spielverlauf gut zehn Minuten dauern, zehrt aber mördermäßig an den Nerven. Dass ich das Spiel dennoch abgöttisch liebe, zeigt, wie viel mehr es trotz dieser wirklich großen Makel richtig macht. **Lukas Schmid**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



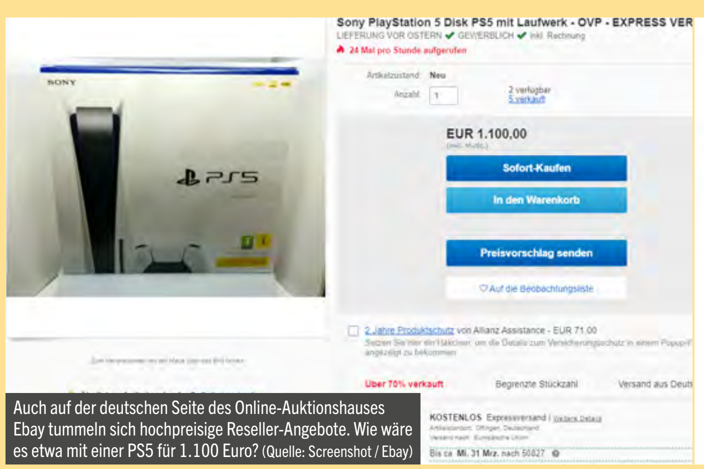
PAULA | Social Media
Event-Nerd
LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd
VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd
WILLI | PCGH
Video-Nerd
TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd
JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd
MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd
SASCHA | play5, PC Games
Fantasy-Nerd
Folgt uns:
MMORE
WORLD OF WARCRAFT
FIT FÜR DIE SCHERBENWELT
Raspberry Pi
Mini, Micro, Pico
Lakka
Homeassistant
Prusa i3 MK3S
RasPi Pico
PC Games
EXTENDED
AGE OF EMPIRES 4
IT TAKES TWO
play5
RESIDENT EVIL
VILLAGE
LINUX
MAGAZIN
DELUG-DVD
Profi-Firewalls

Playstation 5, Grafikkarten und Co.: Wie funktioniert das

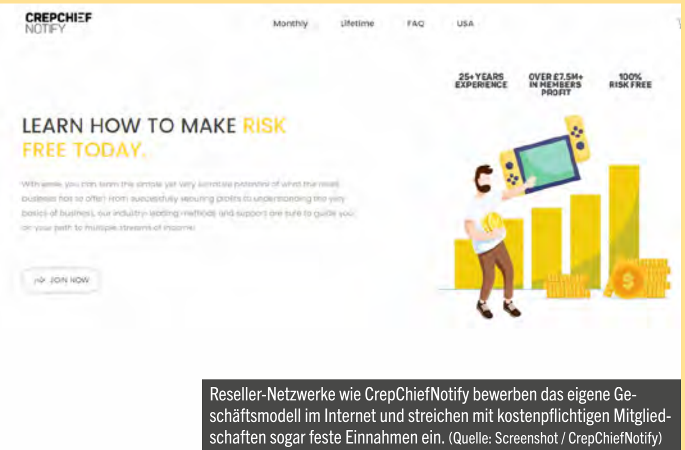
irre Geschäft der Scalper?

Cleveres Einnahmemodell für das schnelle Geld oder unmoralische Fan-Abzocke? Wir erklären die Arbeitweise von Scalpern – und wie Industrie und Community jetzt gegen sie vorgehen.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Auch auf der deutschen Seite des Online-Auktionshauses Ebay tummeln sich hochpreisige Reseller-Angebote. Wie wäre es etwa mit einer PS5 für 1.100 Euro? (Quelle: Screenshot / Ebay)



Reseller-Netzwerke wie CrepChiefNotify bewerben das eigene Geschäftsmodell im Internet und streichen mit kostenpflichtigen Mitgliedschaften sogar feste Einnahmen ein. (Quelle: Screenshot / CrepChiefNotify)

Lieferschwierigkeiten, Produktionsprobleme und Bauteileknappheit: Wer im Jahr 2021 eine Playstation 5, eine Xbox Series X/S oder auch Grafikkarten auf Basis von Ampere- oder RDNA2-Technologie kaufen möchte, benötigt Glück, Geduld und einen langen Atem. War der Einkauf neuer Hardware bereits in früheren Zeiten ein Lotteriespiel, verkommt er in der Corona-Pandemie zu einem Tanz auf dem Vulkan. Nicht nur, dass die Hersteller nicht mehr mit der Produktion ihrer Waren hinterherkommen – Reseller und sogenannte Scalper wittern das Geschäft ihres Lebens.

Der organisierte An- und Wiederverkauf von Videospielkonsolen oder Grafikkarten nahm in den vergangenen Monaten eine neue Dimension an. Die fehlende Aussicht auf eine Playstation 5 ermutigte viele Spieler dazu, ihr Glück bei Ebay oder anderen Verkaufsplattformen zu versuchen. Doch die Verkäufer dort halten sich nicht an unverbindliche Preisempfehlungen, und so steigen die Kosten für neue Konsolen oder Grafikkarten immer weiter. Eine Nvidia Geforce RTX 3080 geht dort anstatt für die üblichen 700 US-Dollar gerne mal für 2.000 Dollar über die virtuelle Ladentheke. Und auch die Playstation 5 bekommt man kaum zum eigentlichen Ladenpreis, sondern muss bisweilen das Doppelte bezahlen.

Scalper gelangten dadurch über die vergangenen Monate zu trauriger Berühmtheit. Das einstmals vor allem aus der Sneaker-Szene bekannte Geschäftsmodell machte sich jetzt auch im Gaming-Bereich breit. Die Folgen: Wucherpreise, aufgekaufte Hardware-Bestände, chaotische Vorverkaufsstarts – und vor allem jede Menge enttäuschte Fans. Doch wie funktioniert das irre Spiel der Scalper? Und wie verdienen Reseller Geld mit unserem Hobby?

So arbeiten Scalper

Scalping funktioniert grundsätzlich über das Prinzip des geringen Angebots einer Ware und der dazugehörigen großen Nachfrage der potenziellen Käufer. Denn nur, wenn die Bedürfnisse des Markts nicht befriedigt werden können, sind Kunden bereit, auch höhere Preise für die entsprechenden Güter zu bezahlen. Das Marketing-Zauberwort lautet hier „künstliche Verknappung". In der Sneaker-Szene etwa boten Marken wie Nike bestimmte Kollektionen in limitierter Auflage an und schufen so „Sammlerobjekte". Dass nicht jeder Interessent die Ware erhält, ist hier einkalkuliert und steigert nicht nur den emotionalen, sondern auch den tatsächlichen Wert der Produkte.

Jetzt kommen Scalper ins Spiel. Heutzutage erfolgen die „Drops" neuer Waren in erster Linie online – mit einem begrenzten Kontingent, versteht sich. Getreu dem Motto „First come, first served" erhalten die ersten Käufer den Zuschlag. Scalper organisieren sich in Netzwerken wie beispielsweise CrepChiefNotify oder The Lab. Diese Gruppen verwenden unter anderem die Chat-Plattform Discord, um Neulinge anzulernen und gemeinsame Aktionen wie etwa den Vorverkaufsstart der Playstation 5 zu koordinieren. Informationen über Verkaufsstarts erhalten diese Dienste häufig über Händlerzugänge oder Insider-Tipps. Die Mitgliedschaft in diesen Netzwerken ist allerdings nicht kostenlos: Bei CrepChiefNotify kostet der Monatspass rund 30 und die lebenslange Mitgliedschaft rund 400 britische Pfund.

Der Kaufprozess erfolgt aber nicht manuell, sondern mit Hilfe programmierbarer und superschneller Bots. Diese sind in der Lage, etwaige Sicherheitsvorkehrungen zu umgehen und platzieren Bestellungen im Sekundentakt. The Lab verwendet unter anderem die E-Commerce-Software Velox, die nicht nur 3D-Secure-Prozesse ausbremst, sondern Orders innerhalb von zwei Sekunden raushaut. Waren derartige Programme früher nur über dubiose Kanäle im Darknet zu erstehen, findet man sie inzwischen ganz bequem per Google-Suche. Änderungen und Anpassungen kommunizieren die Netzwerke via Discord oder über andere Dienste. Das Organisieren dieser „Kaufangriffe" sorgt nicht selten dafür, dass die Systeme der

Anbieter zusammenbrechen. Der normale Kunde bleibt frustriert vor dem Bildschirm zurück, während die Bots das Feld bereits im ersten Anlauf abgegrast haben.

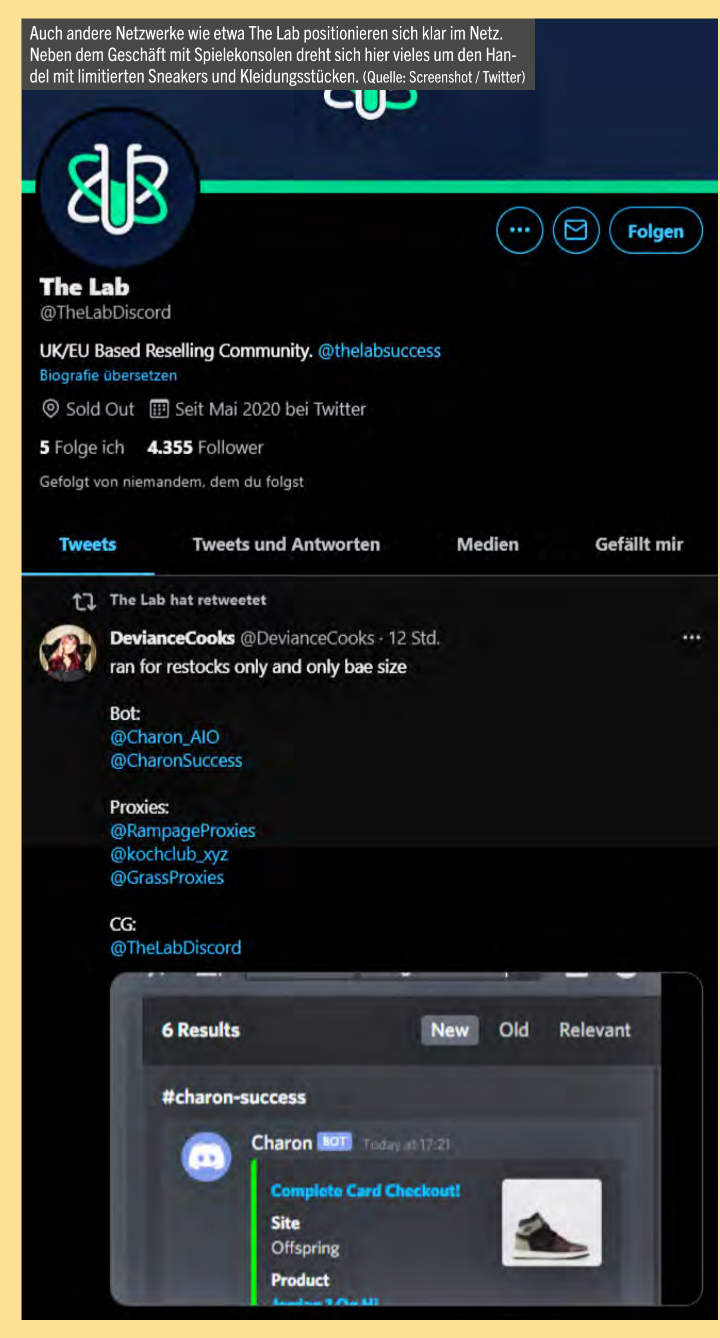
Nicht illegal, aber unmoralisch

Die Umsätze abzuschätzen, die Scalper-Gruppierungen beispielsweise durch den Verkauf von PS5-Konsolen erzielten, fällt schwer. Wo fängt ein kleiner Nebenverdienst eines Einzelnen an und wo hört der organisierte An- und Verkauf auf? Die Grenzen sind häufig fließend und oft kaum nachzuvollziehen. Eines muss hier aber klar sein: Scalping ist keine Straftat – zumindest noch nicht. Die Wege zum Einkauf der Güter liegen in einer rechtlichen Grauzone, sind aber per se nicht illegal. Dadurch können Netzwerke wie CrepChiefNotify ihre Dienste auch ganz öffentlich bewerben und auf der offiziellen Seite anbieten.

Vielmehr ist Scalping ein moralisches Problem. Gerade in Pandemie-Zeiten ist das Geld knapp und der Bedarf nach Eskapismus groß. Da ist es ganz egal, ob man sich mit Pokémon-Sammelkarten eine Freude macht oder sich gar eine neue Konsole gönnt. Diese Waren jedoch in organisierten Gruppen und unter Zuhilfenahme von Bots aufzukaufen, nur um sie dann später wieder zu höheren Preisen weiterzuverkaufen, ist vor allem moralisch problematisch. Hier wird Geld mit der blanken „Fan-Liebe" gemacht.

Im Zuge der aufkommenden Diskussion rund um Scalper meldeten sich auch Verantwortliche zu Wort und erklärten die Beweggründe für ihr Handeln. Einige kleinere Fische begründeten den An- und Verkauf von PS5-Konsolen beispielsweise damit, dass sie in der Pandemie ihren Job verloren hätten und ihre Rechnungen bezahlen müssten. Gegenüber Forbes (https://www.forbes.com/sites/jaymcgregor/2021/02/10/playstation-5-scalpers-arent-happy-with-their-public-image/?sh=34bc8f8f2c8d) stellte sich Jordan, ein Mitbegründer der Scalper-Gruppe The Lab, schlichtweg als Mittelsmann dar, der in Produkte investiert und sie anschließend mit Gewinn weiterverkauft. Er verglich diesen Prozess sogar mit der britischen Supermarktkette Tesco, die Milch ebenfalls bei Bauern für wenig Geld ankauft und später zu einem höheren Preis anbietet. Dass sich diese Prozesse allein darin unterscheiden, dass Hersteller wie Sony oder Nike einen derartigen Absatzmarkt nicht unterstützen, scheint hier keine Rolle zu spielen.

Trotzdem beklagte sich Jordan über die „schlechte Presse", die seit dem Verkaufsstart von Playstation 5 und Xbox Series X/S über Scalper hereingebrochen ist. War das Geschäft nämlich bis dato eher ein Nischenprodukt, gelang Scalping so in den Mainstream. Jordan selbst erhielt sowohl Hass- als auch Droh-Mails. Er bestätigte aber auch, dass er allein im Januar 25 Playstation-5-Konsolen zum Preis von 450 britischen Pfunde erstanden hatte und sie später für 700 Pfund verkaufte. Das macht einen Gewinn von 6.250 Pfund (aktuell rund 7300 Euro) in kürzester Zeit!

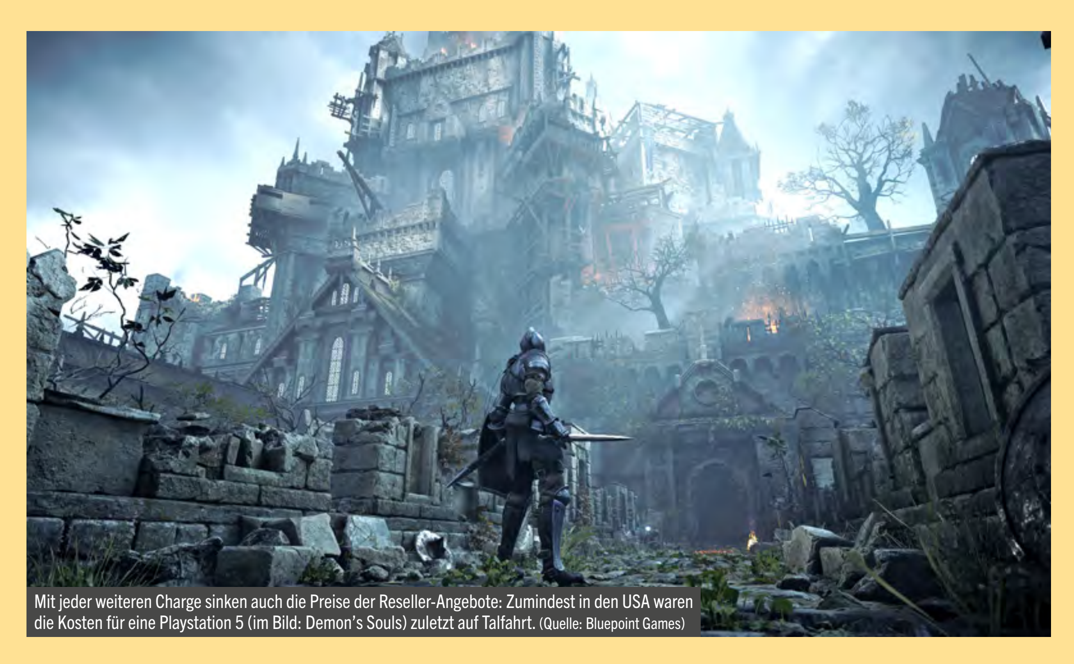


Auch andere Netzwerke wie etwa The Lab positionieren sich klar im Netz. Neben dem Geschäft mit Spielekonsolen dreht sich hier vieles um den Handel mit limitierten Sneakers und Kleidungsstücken. (Quelle: Screenshot / Twitter)



Grafikkarten auf Basis der Nvidia Geforce RTX 3080 liegen preislich bei etwa 700 Euro. Auf Ebay findet man Reseller-Angebote jenseits der 1.300 Euro. (Quelle: Screenshot / Ebay)

Leistungsstarke Grafikkarten sind nicht nur für Gamer attraktiv. Man benötigt sie auch für das Mining von Kryptowährungen. (Quelle: Nvidia)



Mit jeder weiteren Charge sinken auch die Preise der Reseller-Angebote: Zumindest in den USA waren die Kosten für eine Playstation 5 (im Bild: Demon's Souls) zuletzt auf Talfahrt. (Quelle: Bluepoint Games)

Einnahmen in Millionenhöhe

Das schnelle Geld lockt natürlich gerade in unruhigen Pandemie-Zeiten allerlei Trittbrettfahrer an. Das hat man zuletzt übrigens auch bei Pokémon-Karten gesehen, die im Zuge der McDonald's Happy Meals verkauft wurden. Vielerorts erstanden Menschen Dutzende Meals bei der Fast-Food-Kette – in der Hoffnung, einige der wertvollen und raren Sammelkarten zu erhalten. Doch das ist nur eine Nebenbaustelle.

Besagter Wiederkauf von Grafikkarten und Konsolen entpuppte sich Ende 2020 und im laufenden Jahr 2021 als wichtiges Geschäftsfeld. Kein Wunder, kündigten Netzwerke doch vielerorts an, teils 2.000 und mehr Konsolen „erbeutet" zu haben. Highend-Grafikkarten stiegen nicht allein durch Scalper im Preis. Auch der Bitcoin-Hype ließ die Nachfrage nach leistungsstarker Hardware zwecks Mining von Kryptowährungen sprunghaft in die Höhe schnellen. Das sorgte für eine weitere Verknappung der zur Verfügung stehenden Grafikkarten und spielte der Preisgestaltung der Scalper in die Karten.

Im Dezember 2020 erklärte Datenanalyst Michael Driscoll anhand von Ebay in den USA, dass Scalper von Mitte September bis Anfang Dezember einen Umsatz von 82 Millionen Dollar bei einem Gewinn von 39 Millionen Dollar erzielt haben sollen. In dieser Rechnung spielen vor allem Grafikkarten und Spielekonsolen eine entscheidende Rolle. Der Wiederverkauf von Xbox Series X/S belief sich demnach auf 23,5 Millionen US-Dollar, der Umsatz mit der Playstation 5 auf 35 Millionen Dollar. Driscoll vermerkte aber auch, dass Ebay und Paypal ebenfalls kräftig durch Gebühren an dem Geschäft mitverdienten.

In einer späteren, erweiterten Studie (https://dev.to/driscoll42/an-analysis-of-the-143-million-ps5-scalping-market-414d) weitete er seine Datenerhebung bis Anfang Februar 2021 aus und stellte dabei unter anderem fest, dass gut sieben Prozent aller in den USA verkauften PS5-Konsolen über Portale wie Ebay oder StockX wiederverkauft wurden und dass der Preis bei der Digital Edition über 200 Prozent, bei der regulären Konsole um 170 Prozent über der unverbindlichen Preisempfehlung lag. Ähnliche Erhebungen führte er auch zur Xbox Seris X/S oder Ampere- und RTX-30-Grafikkarten durch.

Kampf gegen Scalper

Scalper sind für die Branche, aber vor allem für die Nutzer ein gewaltiges Problem. Deshalb suchen Hersteller, Anbieter und sogar Politik nach Lösungen, um diesem nach den neusten Entwicklungen Herr zu werden. Die Handelskette Gamestop kündigte noch Mitte März 2021 an, PS5-Konsolen künftig nicht mehr online, sondern ausschließlich in ihren Filialen zu verkaufen. Kommende Lieferungen würden nur mit vorheriger Terminvergabe und unter strengen Hygienemaßnahmen direkt an den Kunden abgegeben. Dass Einzelne ihre Konsole im Nachgang zu höheren Preisen verkaufen, ist damit natürlich nicht gänzlich ausgeschlossen. Allerdings verhindert man so zumindest das ganz große Geschäft, bei dem Konsolen in höhere Stückzahl ein- und anschließend verkauft werden. Die Rückkehr zu diesem altmodischen Modell scheint zumindest auf dem Papier ein durchaus probates Mittel zu sein.

In Indien dagegen verbünden sich „ehrliche Fans" und gehen gemeinschaftlich gegen den Online-Handel auf der Verkaufsplattform OLX vor. Die Fans melden Angebote sofort, sobald sie über der unverbindlichen Preisempfehlung von 50.000 Rupien (umgerechnet rund 585 Euro) für die Konsole mit Laufwerk liegt. Die Scalper-Gegner sind online in Gruppen organisiert und teilen Wucherangebote, sodass möglichst viele Nutzer in



Die Xbox Series X/S erfreute sich bei Scalpern ebenfalls großer Popularität, die Nachfrage war jedoch nicht ganz so stark wie bei der Playstation 5. Trotzdem erzielten Reseller damit bis Anfang Dezember laut Datenanalyst Michael Driscoll einen Umsatz von 23,5 Millionen US-Dollar. (Quelle: Microsoft)





Dem Verkaufserfolg der Playstation 5 tut das Geschäft der Reseller natürlich keinen Abbruch. Sony feierte erst kürzlich sechs Millionen verkaufte Konsolen – trotz Corona-Pandemie. (Quelle: Sony)



Auch Zusatz-Hardware wie beispielsweise die HD-Kamera oder auch die Ladestation für den DualSense-Controller wurden von Resellern eingekauft und später zu überteuerten Preisen angeboten. (Quelle: Sony)

Die großen Exklusivspiele wie beispielsweise Marvel s Spider-Man: Miles Morales entfachten zum PS5-Start eine Welle der Euphorie um die Konsole. (Quelle: Sony)

Auch ein Grund für die Grafikkarten-Knappheit: Der Bitcoin-Hype sorgte für einen Boom beim Krypto-Mining, für das leistungsstarke Grafikkarten vonnöten sind. (Quelle: Pixabay / Pixabay License)

kurzer Zeit eine Meldung bei der Plattform einreichen können. Diese Bewegung weitet ihre Aktivitäten inzwischen auch auf weitere Handelsdienste aus und zeigt, dass auch eine eingeschworene Gemeinschaft etwas gegen das Geschäft mit dem Spielspaß tun kann.

Anderenorts hat die Politik das Thema zumindest auf dem Schirm. Im Dezember 2020 schlug Douglas Chapman, Abgeordneter der Scottish National Party eine „Gaming Hardware (Automated Purchase and Resale) Bill“ (https://bills.parliament.uk/bills/2827) vor. Anfang Februar 2021 fand der Gesetzesentwurf seinen Weg ins Parlament, wo er präsentiert und für die Debatte im Unterhaus vorbereitet wird. Kurzum: Die Mühlen der Politik mahlen langsam. Doch zumindest arbeitet man in Großbritannien daran, dass das Treiben von Scalpern womöglich in Zukunft als Straftat verfolgt werden kann.

Für den Augenblick aber gibt es nur eine Lösung: Der Käufer selbst muss sich gegen Scalper richten. Ganz egal, ob Konsolen, Grafikkarten, Sneaker oder anderer Schnickschnack – sobald niemand mehr bereit ist, überteuerte Preise zu zahlen, bricht für die Scalper das gesamte Geschäftsmodell zusammen. Aber wird ein „Wiederverkäufer-Boykott“ passieren? Natürlich nicht. Wer das Geld hat, kauft auch Scalper-Ware. Am Ende vom Tag kann das Geschäft mit dem „Fan-Dasein“ nur durch ausreichend Stückzahlen der gewünschten Waren und einem Ende der künstlichen Verknappung gestoppt werden. Sobald ausreichend Playstation-5-Konsolen oder Highend-Grafikkarten im Umlauf sind, werden auch Scalper das Interesse an diesen Produkten verlieren, da sie zu wenig Gewinn abwerfen. Dieser Trend zeigte sich bereits Anfang März 2021: In einigen Scalper-Gruppen fiel bereits der Verkaufspreis für eine PS5 von 800 auf 700 Dollar.

Doch die beste Lösung bleibt immer noch: Übt euch in Geduld, erliegt nicht dem Kaufreflex und wartet einfach ab. Ob Konsole, Grafikkarte, Sneaker oder Sammelkarten – keines dieser Unterhaltungsprodukte ist es wert, sich dafür sehenden Auges über den Tisch ziehen zu lassen. Gebt Scalper keine Chance – und erst recht nicht euer Geld! ❑



Große Spiele wie Returnal oder Ratchet & Clank: Rift Apart werden den PS5-Reseller-Markt in der ersten Jahreshälfte 2021 noch einmal anheizen. Für das zweite Halbjahr ist aber mit einer Entspannung der Lage zu rechnen. (Quelle: Sony)

Hearts of Iron:

Globalstrategie für Hardcore-Fans

Keine Frage: Wer sich für Globalstrategiespiele rund um den Zweiten Weltkrieg interessiert, der kommt um Hearts of Iron nicht herum. Wir erörtern, wie sich die Serie seit ihrem Start im Jahr 2002 trotz gleichbleibender Thematik höchst erfolgreich entwickelt hat und warum es sich durchaus lohnt, einen der älteren Teile auszuprobieren.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Als Paradox Entertainment die Bühne der Computerspiele betrat, sah es nicht besonders gut aus für den schwedischen Entwickler: Die Svea-Rike-Trilogie (ab 1998), die größtenteils noch unter dem alten Label Target Games veröffentlicht wurde, konzentrierte sich auf die Geschichte Schwedens zur frühen Neuzeit und war somit nur für Einheimische wirklich von Interesse. Erst mit Europa Universalis (2000) folgte ein Globalstrategiespiel, das den halben Erdball simulierte und insbesondere in den USA gut ankam. Allerdings war das Programm so komplex und kompliziert, dass es nur Hardcore-Strategen ansprach.

Hearts of Iron: Ein Fest für Fans von Alternativgeschichte

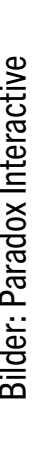
Auch das erste Hearts of Iron (2002) war wahrlich kein einfaches Globalstrategiespiel, obwohl es sich thematisch auf den Zweiten Weltkrieg konzentrierte. Als Zeitperiode wählten die Macher die Jahre 1936 bis 1947, um dem Spieler etwas Puffer zu gewähren und somit eine Verlängerung des Konflikts zu ermöglichen.

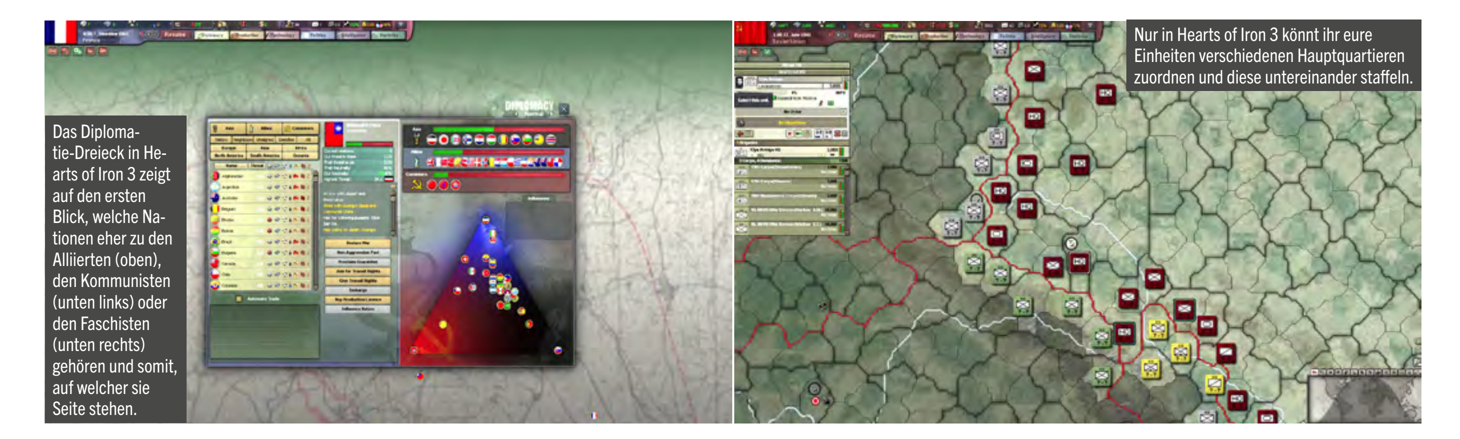
In der ursprünglichen Verkaufsversion standen drei Szenarien mit den Startjahren 1936, 1939 und 1941 zur Verfügung, wobei nachträglich noch ein viertes hinzugepatcht wurde. Auf den ersten Blick standen pro Szenario acht Nationen zur Wahl, worunter neben offensichtlichen Kandidaten wie Deutschland, Amerika oder England auch „Exoten" wie Kanada oder Australien gehörten, die der Laie nicht unbedingt mit dem Zweiten Weltkrieg assoziiert. Besonders abenteuerlustige Globalstrategen konnten sich gar darüber



Einer gegen alle: So sieht die Übersichtskarte in Hearts of Iron aus, wenn Deutschland einen Krieg gegen sämtliche Nachbarländer anzettelt.

Dank des Add-ons Armageddon streitet ihr in Hearts of Iron 2 mit fiktiven Nationen um die Weltherrschaft.




Das Diplomatie-Dreieck in Hearts of Iron 3 zeigt auf den ersten Blick, welche Nationen eher zu den Alliierten (oben), den Kommunisten (unten links) oder den Faschisten (unten rechts) gehören und somit, auf welcher Seite stehen.

Nur in Hearts of Iron 3 könnt ihr eure Einheiten verschiedenen Hauptquartieren zuordnen und diese untereinander staffeln.

hinwegsetzen und die Rolle eines krassen Außenseiters wie Costa Rica oder Paraguay übernehmen. Und wer den ultimativen Schwierigkeitsgrad suchte, der entschied sich für Polen, 1939 …

Mehr Simulation als klassische Strategie

Genau wie Europa Universalis konzipierte Paradox Hearts of Iron als ein langsames Spiel, in dem das Dirigieren einer Armee nur ein Aspekt unter vielen war. Diplomatisches Geschick, um Handel zu betreiben oder benachbarte Nationen zur eigenen Ideologie zu überreden, waren für den Erfolg genauso wichtig wie der reibungsfreie Produktions- und Entwicklungsprozess von Kriegswaffen.

Der Spieler benötigte zum Bau von Einheiten sowohl Soldaten als auch die sogenannte Industriekapazität, die sich wiederum aus Ressourcen wie Öl oder Stahl zusammensetzte. Die Kapazität war zudem für das Erforschen neuer Technologien unabdingbar. Dazu gehörten beispielsweise bessere Waffen, moderne Boote, Flugzeuge oder gar Atombomben, auf die man Zugriff bekam, wenn man seine Nation weit genug entwickelt hatte. Gleichzeitig durfte man die Zivilbevölkerung nicht vernachlässigen und musste sie mit Essen sowie Luxusgütern bei Laune halten. Ansonsten drohten Rebellionen und abtrünnige Einheiten.

Sämtliche Nationen gehörten mehr oder weniger einer von drei festen Fraktionen an: den Faschisten (also Japan, Italien, Deutsches Reich), den Kommunisten (Sowjetunion) oder den Alliierten (vornehmlich der Rest Europas sowie Amerika). Somit kämpfte man einerseits nie alleine gegen den Rest der Welt, andererseits drohten bei unüberlegten Schritten weitreichende Konsequenzen. Ein Einmarschieren in fremde Territorien war nur möglich, wenn man der betreffenden Nation den Krieg erklärte und automatisch den Zorn ihrer Verbündeten auf sich zog.

Selbst das Bewegen von Einheiten funktionierte im Vergleich zur Konkurrenz wie beispielsweise Sid Meier's Civilization ungleich komplexer. Als besonders tückisch erwiesen sich die unterschiedlichen Zeitfaktoren: Während eine Infanterie mehrere Tage benötigte, um von einer Provinz in die nächste zu marschieren, erreichte eine Fliegerstaffel ihr Ziel bereits nach wenigen Stunden. Aus diesem Grund konnte man Tag und Uhrzeit angeben, wann eine Einheit am Zielpunkt ankommen sollte, woraufhin zeitgleiche Angriffe möglich waren. Genau wie in Europa Universalis entpuppte sich die Präsentation von Hearts of Iron als nüchtern und zweckmäßig: Die meiste Zeit blickte der Spieler auf einen Ausschnitt einer Weltkarte, die in kleine Provinzen eingeteilt war. Hinzu kam eine Flut an Icons und Reglern, die sämtliche Funktionen des Spiels beherbergte, Einsteiger jedoch schnell überforderte.

Auch wenn das Sammeln von Siegpunkten das primäre Ziel des Spielers war, indem er beispielsweise möglichst viele Provinzen sowie Nationen eroberte, so lohnte sich durchaus ein passives Vorgehen: Man startete einfach eine Simulation und beobachtete ohne eigenes Zutun, wie die anderen Nationen in Abhängigkeit der Computer-KI miteinander agierten.

Selbst gesetzte Grenzen

Paradox legte von Anfang an viel Wert auf historische Genauigkeit – zumindest was den vom Spieler gewählten Startzeitpunkt anbelangte. Danach verlief die Partie bar jedweder Realität, weshalb der Zweite Weltkrieg eben auch ein paar Jahre früher als 1939 beginnen oder später als 1945 enden konnte.

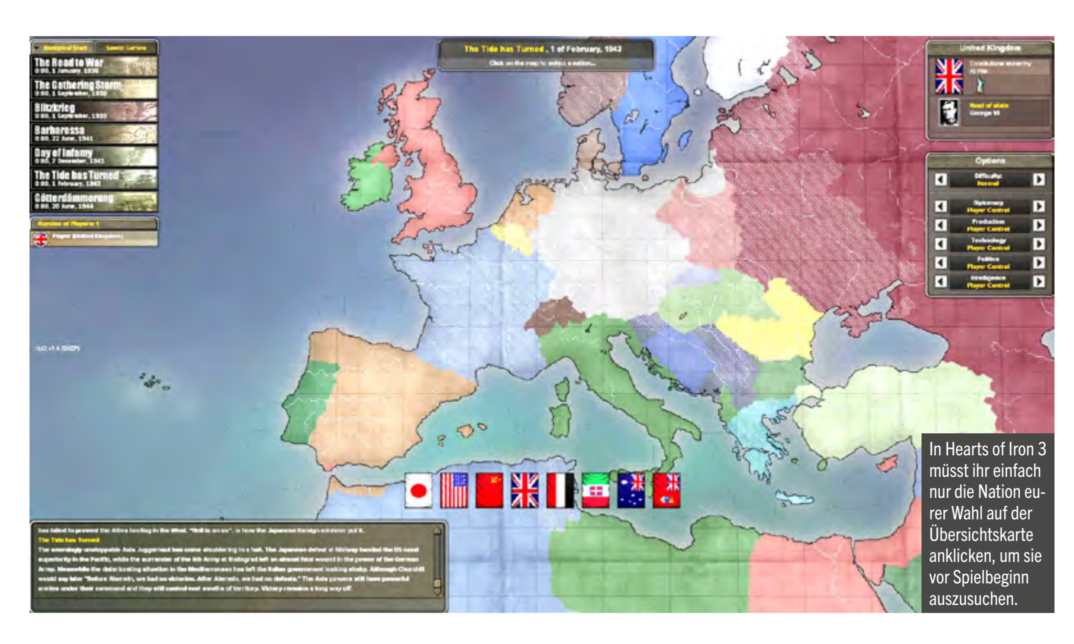
Zudem verzichteten die Schweden auf eine Simulation des Holocausts, insbesondere der Konzentrationslager. Das mag zwar eine starke Verzerrung der Wahrheit sein, jedoch handelte es sich um eine korrekte Entscheidung. Oder könntet ihr euch ein seriöses Spiel vorstellen, dass euch die theoretischen Mittel eines Genozids ermöglicht?

In einem anderen Punkt hingegen weigerte sich der Entwickler, sein Spiel zu ändern: Die Regierung der Volksrepublik China beschwerte sich, dass Tibet oder Xinjiang als eigene souveräne Staaten dargestellt werden. Auch das Zeigen der verpönten Taiwan-Flagge war unerwünscht. Die Folge: Hearts of Iron durfte nicht in China verkauft werden.

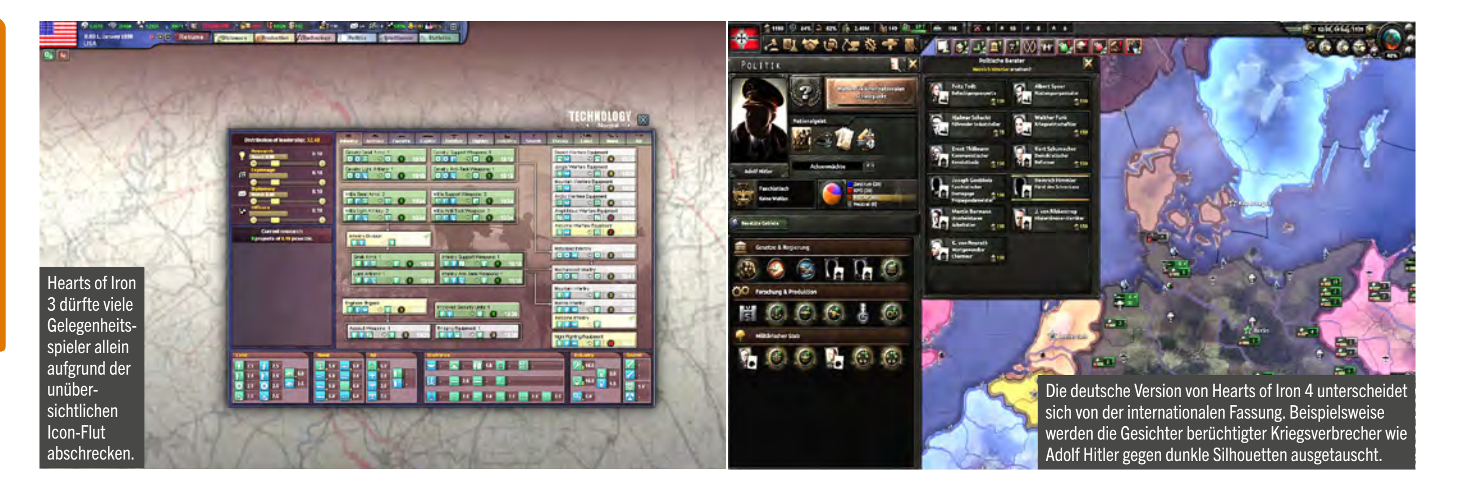
Hearts of Iron 2: Gleiche Engine, aber mehr Komfort und Inhalt

Für den Nachfolger ließ sich Paradox drei Jahre Zeit und blieb trotzdem bei seiner alten Europa Engine, weshalb sich oberflächlich betrachtet nicht viel geändert hatte. Dafür lief das Spiel bereits zum Release deutlich stabiler als sein Vorgänger, der seinerseits recht häufig abstürzte.

Neben den vier großen Startszenarien – die ebenfalls per Patch um ein fünftes erweitert wurden – gab es 15 „kleinere", hinter denen sich spezifische Operationen und Gefechte verbargen. Dazu zählten sowohl historisch belegte wie die Ardennenoffensive als auch fiktive, in denen zum Beispiel ein von Deutschland besetztes Argentinien gegen ein von den USA bevölkertes Brasilien antrat. Beim Spielverlauf selbst konzentrierte sich Paradox auf mehr Zugänglichkeit und das Abändern stupider Mechanismen.



In Hearts of Iron 3 müsst ihr einfach nur die Nation eurer Wahl auf der Übersichtskarte anklicken, um sie vor Spielbeginn auszusuchen.


Hearts of Iron 3 dürfte viele Gelegenheitsspieler allein aufgrund der unübersichtlichen Icon-Flut abschrecken.

Die deutsche Version von Hearts of Iron 4 unterscheidet sich von der internationalen Fassung. Beispielsweise werden die Gesichter berüchtigter Kriegsverbrecher wie Adolf Hitler gegen dunkle Silhouetten ausgetauscht.

Kämpfe wurden nicht mehr im Inneren einer Provinz ausgetragen, sondern an deren Grenzen. Kriegsschiffen und Fliegerstaffeln konnte man Aufgaben wie das Patrouillieren oder das stetige Bombardieren eines Gebietes zuweisen, die automatisch wiederholt wurden. Und wer mit anderen Nationen Handel betreiben wollte, der durfte nun Abkommen vereinbaren und auf diese Weise für regelmäßigen Nachschub sorgen.

Während es in Sachen Grafik keine großartigen Veränderungen zu bestaunen gab, trumpfte zumindest der Sound in einem Punkt auf: Paradox gewann den Schweden Andreas Waldetoft als Musiker, der gleich mit der im Titelbildschirm ertönenden „Overture“ für ein dickes Ausrufezeichen sorgte. Der orchestrale Soundtrack konnte locker mit professioneller Filmmusik mithalten, woraufhin Paradox an Waldetoft festhielt und ihn zum Stammkomponisten ernannte.

Während die Anleitung des ersten Hearts of Iron sehr dünn ausfiel und viele Fragen offenließ, kam Paradox beim Nachfolger auf eine grandiose Idee: Man engagierte mit Chris „MrT“ Stones einen versierten Fan des Vorgängers, der sich hervorragend mit allen Mechaniken auskannte und diese geschickt anderen Spielern erklären konnte. Ungeachtet aller Veränderungen war Hearts of Iron 2 weiterhin ein enorm komplexes Spiel. Paradox hatte zwar Mittel und Wege gefunden, um den Einstieg zu vereinfachen. Doch unterm Strich waren wenig erfahrene Strategen immer noch überfordert.

Jenseits des Zweiten Weltkriegs

Ein Jahr nach Hearts of Iron 2 erschien mit Doomsday ein Standalone-Add-on, das allen voran die Zeitspanne erweiterte: Der Krieg ließ sich bis ins Jahr 1957 verlängern oder gar auf einen fiktiven Dritten Weltkrieg zwischen den USA und der Sowjetunion ausweiten. Wer zudem das Armageddon-Paket von 2007 installierte, der durfte bis 1964 spielen und Schlachten zwischen fiktiven Nationen wie die Europäischen Sowjets oder die Vereinigten Staaten von Nordamerika ausfechten.Nebenbei bemerkt war es möglich, Doomsday mit einem weiteren Spiel aus dem Hause Paradox Interactive zu koppeln: dem Globalstrategiespiel Victoria inklusive dem Revolutions-Add-on. Dieses endete nämlich im Jahre 1936, weshalb man einen Spielstand übernehmen und nahtlos daran anknüpfend die Geschicke seiner Nation in Hearts of Iron 2 fortsetzen durfte.

Hearts of Iron 3: Neue Engine, neues Glück

Der nächste große Schritt erfolgte 2009 in Form von Hearts of Iron 3. Rein technisch gesehen vollzog die Strategiespielreihe nun den gleichen Sprung wie Europa Universalis 2 zu Europa Universalis 3, der neuen Clausewitz Engine sei Dank.

Allen voran sahen die Übersichtskarte und deren Variationen plastischer aus und ließen sich beliebig heraus- und heranzoomen. Die Steuerung wurde zwar immer noch von einer Flut an Icons dominiert, jedoch hatte sich Paradox erneut einige Komfort-Features einfallen lassen.

Beispielsweise konntet ihr gleich zu Spielbeginn eines von vier Startszenarien wählen, in der die spielbare Nation fest vorgegeben war. Auf der anderen Seite genossen Profis mehr Freiheiten: Ihnen standen nun auf Wunsch mehrere Startjahre zur Verfügung, und sie durften eine beliebige Nation auf der Weltkarte anklicken, anstatt sie aus einer schnöden Liste herauszusuchen.

Eine der größten Einstiegshürden von Hearts of Iron war bekanntermaßen die schiere Masse an Aufgaben, die der Spieler als Befehlshaber über eine Nation beherrschen musste. Deshalb überlegte sich Paradox einen Kompromiss: Ihr durftet im dritten Teil für nahezu jeden wichtigen Aspekt wie Diplomatie, Technologie oder Geheimdienste eine KI aktivieren, damit ihr euch voll auf eure Wunschaufgaben konzentrieren konntet.

Bezüglich des Kämpfens und des Bewegens von Einheiten war Hearts of Iron 3 in manchen Bereichen komplexer als seine Vorgänger, ohne wirklich komplizierter zu sein. Beispielsweise war die Welt in kleinere Provinzen eingeteilt, was ein genaueres Verteilen eurer Soldaten ermöglichte. Besonders pfiffig war zudem die Idee mit den Hauptquartieren: Unter ihnen konnte man mehrere Einheiten unter der Führung eines Generals sammeln, um sie gemeinsam mit einem einfachen Klick auf ein Ziel anzusetzen. Es war sogar möglich, Hauptquartiere untereinander zu staffeln und somit mit einem übergeordneten General einen Großteil seiner Armee in Bewegung zu setzen.

In einem ganz anderen Punkt orientierte sich Hearts of Iron 3 sehr stark am großen Bruder Europa Universalis 3: Paradox setzte vermehrt auf viele, kleine DLCs. Zwischen 2010 und 2012 erschienen trotzdem noch drei größere Addons namens Semper Fi, For the Motherland und Their Finest Hour.

Parallel dazu stellten die Schweden ihre alte Europa Engine allen Fans frei zur Verfügung, die wiederum zwei sehr aufwändige Spinoffs entwickelten: Arsenal of Democracy (2010) und Hearts of Iron: Darkest Hour (2011), auch bekannt als Darkest Hour: A Hearts of Iron Game.



Genau wie Kollege Europa Universalis ist der vierte Teil von Hearts of Iron der erste der gesamten Serie, der grafisch richtig angenehm aussieht.

In Hearts of Iron 4 bestimmt ihr selbst, zu welchem Zeitpunkt besondere Ereignisse wie der Anschluss Österreichs eintreten.



Wenn ihr in Hearts of Iron 4 ganz nahe heranzoomt, dann könnt ihr euren Einheiten beim Kämpfen zuschauen.

Mit Hearts of Iron 4 gestaltete Entwickler Paradox Interactive die Technologiebäume endlich schön übersichtlich und sauber sortiert.

Gerade Letzteres war für Strategen ein kleines Fest, weil es die Jahre von 1914 bis 1920 behandelte und somit eine Simulation des 1. Weltkriegs ermöglichte. Weil die Entwickler obendrein viel Feintuning betrieben, bezeichnen viele Fans Darkest Hour bis heute als einen der besten Teile.

Hearts of Iron 4: Ansatzweise einsteigertauglich

2016 folgte mit Hearts of Iron 4 der bislang letzte Hauptteil der Serie, der mit gebührendem Abstand der schönste und zugänglichste ist. Genau wie Europa Universalis 4 profitierte die Übersichtskarte dank eines plastischen 3D-Modells. Die Benutzerführung wirkte logischer und war deutlich übersichtlicher aufgebaut, was sich besonders auf die Technologiebäume auswirkte: Diese erschlugen einen nicht mehr mit winzigen Symbolen, sondern sahen schön sortiert aus und gaben auch Einsteigern eine Chance.

Eine weitere Neuerung war die Einführung der Nationalen Schwerpunkte: Wo in den Vorgängern besondere Ereignisse (wie beispielsweise der Anschluss Österreichs ans Deutsche Reich) geskriptet und nur zu bestimmten Zeitpunkten eintrafen, konnte der Spieler diese nun selbst planen und einläuten. Die acht Kernnationen Frankreich, Deutschland, Italien, Japan, Polen, Sowjetunion, Großbritannien und die USA besaßen gar individuelle beziehungsweise an ihr Land zugeschnittene Schwerpunkt-Bäume.

All die Entschlackungen und Zugeständnisse an den Massenmarkt hatten natürlich auch einen Nachteil: Sie vergraulten einige Hardcore-Fans der Vorgänger. Die beschwerten sich vor allem über das neue Schlachtplan-System, bei dem man beispielsweise eine Frontlinie zu einer verfeindeten Nation zog und seine Divisionen per Angriffslinie zu den gewünschten Provinzen schickte. Den Rest erledigte eine KI, die nicht immer für zufriedenstellende Ergebnisse sorgte und selbst beim manuellen Eingreifen des Spielers regelmäßig dagegen steuerte. Es sei aber auch gleich hinterhergesagt, dass sich bereits einige Fans bei Hearts of Iron 3 vor den Kopf gestoßen fühlten und bewusst das komplexere Hearts of Iron 2 bevorzugten oder zum Darkest-Hour-Spin-off griffen.

Insofern ist es gut, dass alle Serienteile bis heute existieren und beispielsweise über GOG.com erhältlich sind. Als Faustregel gilt: Je weniger ihr euch mit Globalstrategiespielen auskennt, desto neuer sollte die erste Episode sein, die ihr euch zulegt. Und habt ihr diese irgendwann ausgereizt, dann könnt ihr euch den nächstälteren Teil besorgen. Wer zudem die Extended-Version dieser Ausgabe gekauft hat, kann auch einfach in den dritten Teil reinschauen, Vollversion sei Dank.

Abschließend wollen wir noch ein kleines Spin-off namens Hearts of Iron: War Stories für iOS und Android erwähnen, das Vorbesteller gratis beim Kauf von Teil 4 erhielten. Allerdings handelte es sich hierbei um ein einfaches, kurzes Visual Novel.

Zukunftsmusik

Somit bleibt nur noch eine Frage zu klären: Was kommt als Nächstes? Aktuell entwirft Paradox jedes Jahr einen neuen großen DLC für Hearts of Iron 4; ähnlich wie bei Europa Universalis 4 ist noch unklar, wann ein fünfter Teil folgt. Wir sind allerdings zuversichtlich, dass ein solcher kommt: Obwohl sämtliche Titel mit diversen Bugs und hohen Einstiegshürden erschienen sind, sprechen die stetig steigenden Verkaufszahlen der Franchise eine eindeutige Sprache.

Und selbst wenn Paradox irgendwann die Lust oder das Geld für neue Episoden ausgehen sollte, dann können wir in Anbetracht von Darkest Hour sicher sein, dass die Fans den Kult rund um Hearts of Iron aufrechterhalten. ❑

KOLUMNE

Lust from Beyond

H.P. Lovecraft, H.R. Giger und dann auch noch ein Schuss Erotik? Für Valve war das Konzept von Lust from Beyond zu anzüglich, um es offen im deutschen Steam-Shop anbieten zu können. Wir haben trotzdem mal reingeschaut.

Von: David Benke

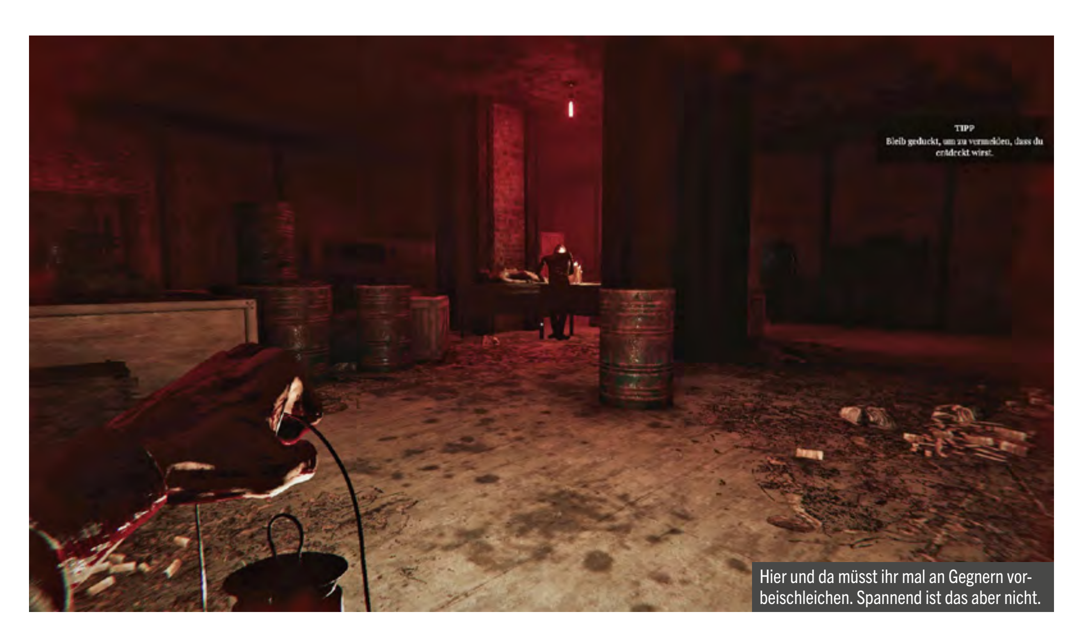
Beinahe hektisch lasse ich meine Blicke durch den Raum schweifen. Bloß keinen Lärm machen, bloß keine Aufmerksamkeit auf mich ziehen. Bedacht, vorsichtig, beinahe schneckenhaft schleiche ich mich Stück für Stück vorwärts. Mein Herz pocht. Ich halte den Atem an. Nur noch ein paar Meter uuuuuuund … ich bin entdeckt worden.

„Was spielst du denn da, nen Porno?“ Lautes Gelächter schallt durchs Großraumbüro. Ich versinke vor Scham im Boden. Wie habe ich denn bitte den neugierigen Kollegen nicht kommen sehen? „Ich … ich muss das für die Arbeit tun!“, nuschele ich peinlich berührt in meinem Bart, während ich wie wild auf die Escape-Taste drücke, um mit dem Pausemenü die nackten Brüste auf dem Bildschirm zu überdecken. Fühlt sich irgendwie an wie damals, als Mutti mit hochgezogener Augenbraue wissen wollte, wie die illegal gebrannte DVD von „Pulp Fickschön“ im Laufwerk des Familienrechners gelandet sei*. Spieleredakteur ist manchmal wirklich kein schöner Beruf.

Zu geil für Deutschland

Besonders dann nicht, wenn man von der Chefetage dazu verdonnert wird, Titel wie Lust from Beyond zu testen – ein „Spiel“, das so mies ist, dass es deutschen Steam -Nutzern direkt vorenthalten wurde. Oder so. Vielleicht liegt es auch daran, dass sich Valve seit Dezember 2020 in den Kopf gesetzt hat, jeglichen „Adult-Only“-Content durch einen Region-Lock im hauseigenen Store zu sperren. Wenn die Entwickler von Movie Games wie auch schon im Vorgänger Lust for Darkness versuchen, ein gruselig-geiles Spielerlebnis zu zaubern, das Elemente aus den Werken von H.P.Lovecraft und H.R. Giger mit einer ordentlichen Prise Erotik vermischt, dann findet man dazu hierzulande also nichts. Cthulhu in sexy – das kann man dem biederen Bratwurst-Bajuwaren natürlich nicht vorsetzen.

Dabei hat einem das Spiel, so viel kann man wohl getrost vorwegnehmen, nicht mehr zu zeigen als ein Besuch in der städtischen Sauna: nackte, glänzende und unförmige Körper, die einen noch bis



Hier und da müsst ihr mal an Gegnern vorbeischleichen. Spannend ist das aber nicht.

in seine Albträume verfolgen. Tote, regungslose Augen, die einem tief in die Seele starren und fragen: Warum tust du dir das hier eigentlich an? Bei alledem hat Lust from Beyond aber wenigstens noch den Anstand, euch eine optionale Zensur anzubieten. Dann müsst ihr euch Lovecraft-Lümmel oder Giger-G-Punkte wenigstens nicht mehr im Detail anschauen, sondern bekommt nur verschwommenen Pixel-Brei zu sehen. Welch ein Segen.

Warum hast du ne Maske auf?

Den ganzen Rest müsst ihr allerdings leider weiter ungefiltert ertragen: Lust from Beyond besteht schließlich nicht nur aus nackten Körpern, auch wenn die natürlich den Großteil der Spielerfahrung ausmachen. Nebenher will man euch auch noch ein wenig Geschichte bieten – wie es sich für einen richtig guten Porno eben gehört. Leider kommen die Macher auch hier nie über das Niveau von „Warum liegt hier eigentlich Stroh rum?" hinaus: Ihr Spielt Victor Holloway, einen verklemmten Antiquar, der beim Bondage-Sex mit seiner Freundin ein wenig zu grob wird und sich deshalb in psychologische Behandlung begeben muss. Das geht natürlich nur beim ältesten, dubiosesten Kopfklempner im abgetakeltesten Städtchen von ganz Amerika. Und natürlich wird unser armer Held dort in eine okkulte, maskentragende Geheimorganisation hineingezogen, die durch rituellen Rudelbums die Tore nach Lusst'ghaa öffnen will – dem Reich der ewigen Ekstase.

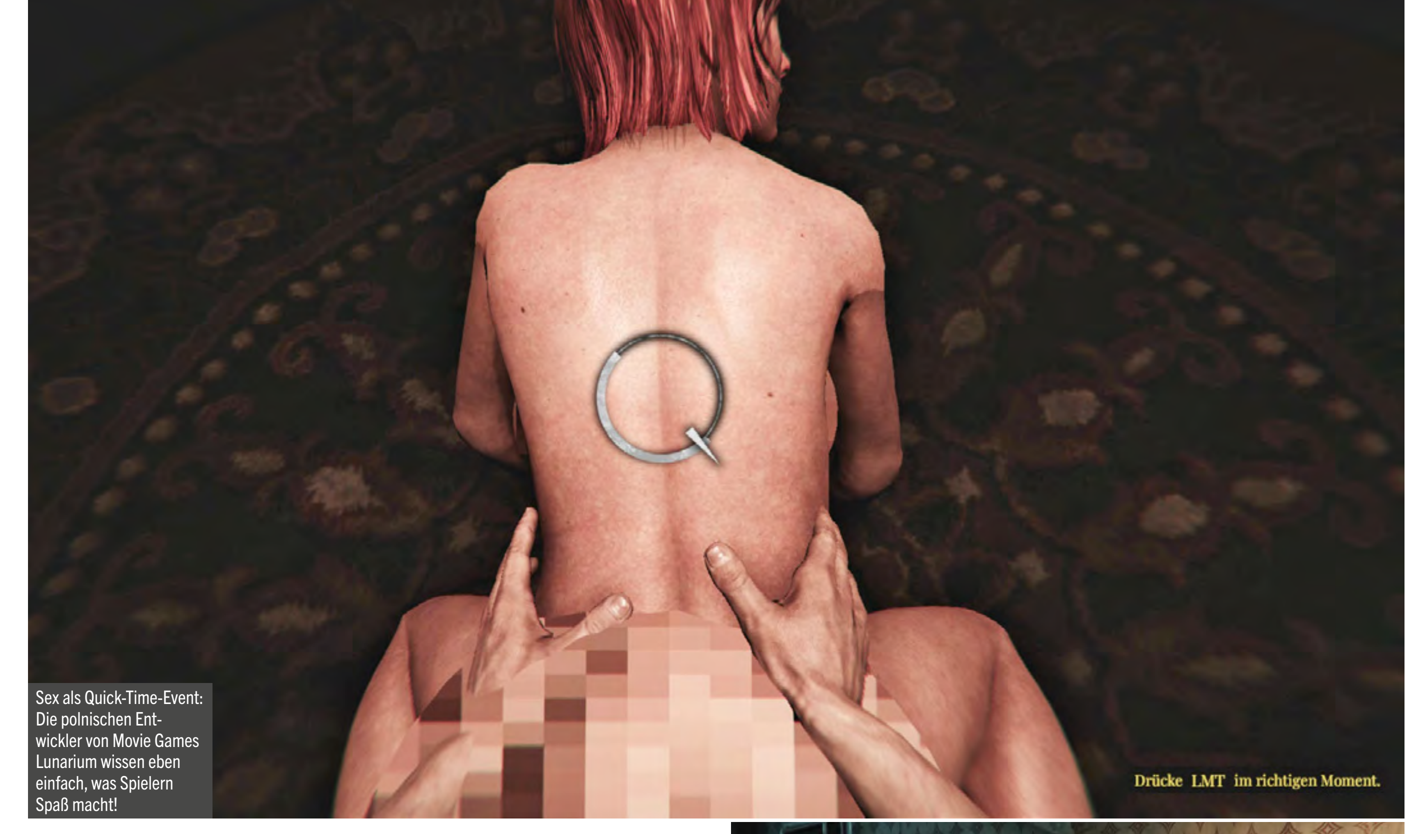


Rätsel sollen verhindern, dass euer gesamtes Blut vom Hirn in die Lendenregion wandert.

Moment mal, ewige Ekstase? Wird's jetzt vielleicht endlich geil? Nö, selbstverständlich nicht! Statt Pimper-Paradies ist Lusst'ghaa ein einziger Albtraum aus glitschiger Masse und entstellten dämonischen Kreaturen, die direkt aus dem Abfalleimer der örtlichen Fischfabrik stammen könnten. Ein richtiger Ständer-Killer also, der die eigene Hand blitzschnell aus der Hose zurück an die Tastatur wandern lässt. In gewisser Weise kann man hier den Machern also schon ein Kompliment machen: Ja, Lust from Beyond kann mit seinem fleischig-faserigen Leveldesign sogar richtig eklig sein! Nur Grusel will leider nie so wirklich aufkommen, höchstens Frust und Verzweiflung. Spielerisch erwecken die Ausflüge nach Lusst'ghaa nämlich schnell traumatische Erinnerungen an den Totalausfall Agony. Ihr stiefelt durch unübersichtliche Höllen-Labyrinthe, drückt hier und da mal ein paar Schalter oder löst simpelste Rätsel. Warum? Keine Ahnung. Nach Sinn sucht man hier besser gar nicht erst, ebenso wenig wie nach spielerischer Abwechslung.

Mal so allgemein gesprochen: Für ein selbsternanntes Horror-Spiel steckt ziemlich wenig Horror drin. Weder wenn ihr durch ein verlassenes Hotel schleicht, in dem irgendein Depp auf dem ganzen Flur zerbrochene Teller verteilt hat, noch wenn ihr über den Dächern der Stadt vor ein paar barbusigen Kultmitgliedern flüchten müsst. Eigentlich schade, denn Movie Games geben sich doch so viel Mühe! Das polnische Studio hat nur die allerbesten Gameplay- und Grusel-Mechaniken eingebaut: zum Beispiel Flucht-Sequenzen mit Trial&Error-Prinzip, die ihr immer und immer wieder spielen müsst. Oder eine Mechanik,

Ballern und Bumsen fallen in Lust from Beyond ähnlich unbefriedigend aus.



Sex als Quick-Time-Event: Die polnischen Entwickler von Movie Games Lunarium wissen eben einfach, was Spielern Spaß macht!


Nackte Haut und okkulte Rituale: Das ist das Verkaufsargument von Lust from Beyond.

die euer stetes Abrutschen in den Wahnsinn widerspiegelt, indem sie bei niedriger geistiger Gesundheit plötzlich eure Tastatureingaben umgedreht und den Bildschirm so stark wackeln und flimmern lässt, als hättet ihr drei Promille intus.

Bumsen als QTE

Es fällt eben schnell auf, dass das Gameplay hier mehr Alibi-Funktion hat. Entsprechend sind auch die gelegentlichen Sammelgegenstände, Gesundheitsboosts oder furchtbar hakeligen Schussgefechte nicht weiter der Rede wert. Die scheinen nur da, um Lust from Beyond auch wirklich als Spiel verkaufen zu können, um Interessenten zeigen zu können: Hey Jungs, hier gibt es Brüste zu sehen! Aber bei uns müsst ihr sie nicht durch eine Runde Poker oder Breakout freischalten, sondern bekommt sogar mal was „Richtiges" zu zocken.

Das zentrale Verkaufsargument ist und bleibt eben ganz klar: Nacktheit. Und von der gibt es in Lust from Beyond mehr als genug. Manchmal scheint es fast so, als wollten euch die Entwickler die virtuellen Genitalien geradezu ins Gesicht reiben. Wenn das euer Fetisch ist, okay. Ansonsten verliert die explizite Obszönität aber schnell ihren Reiz und nervt nur noch. Bereits innerhalb der ersten Spielminuten, die euch in ein altes Herrenhaus entführen, habt ihr euch eigentlich schon sattgesehen: Die Wände sind durchgängig mit Nacktbildern gesäumt, eure Mitbewohner treiben es ungeniert auf dem Esszimmertisch und im Nachtschränkchen liegt natürlich eine Taschenmuschi. Der Design-Prozess von Lust from Beyond muss ungefähr so abgelaufen sein:

Spieldesigner: „Wie viel Nacktheit wollt ihr?"
Chefetage: „Ja!"

Entsprechend dürft ihr euch im späteren Spielverlauf auch noch auf ein als Quick-Time-Event getarntes Schäferstündchen freuen (also ein Quickie-Time-Event?) und von einem faltigen alten Mann oral befriedigen lassen – in vielerlei Hinsicht ein ziemlich negativer Höhepunkt.

The weirdest boner

Zumal Lust From Beyond dabei nicht mal schön anzuschauen ist. Animationen, Charaktermodelle und Texturen wirken allesamt total veraltet. Die schlechte Optimierung führt selbst auf guten PCs zu regelmäßigen Ladezeiten und Framedrops. Besonders wenn ihr die Kamera schnell dreht, wird der Titel gerne mal zum Daumenkino. Dazu kommt die englische Vertonung, die teilweise schlimmer klingt als meine ersten Gehversuche auf dem PCGames-YouTube-Kanal. Die doofen, lustlos vorgetragenen Cringe-Dialoge machen ausnahmslos alle Figuren vollkommen unsympathisch. Das könnte aber auch daran liegen, dass Movie Games bei deren Gestaltung kein einziges Klischee auslässt und vom notgeilen Nerd bis hin zur Femme Fatale einmal jeden Stereotypen durchs Bild zerrt.

Was bleibt einem also nach elf Stunden Spielzeit? Das Gefühl, ordentlich geschockt oder wenigstens ein bisschen erregt worden zu sein? Sicher nicht. Höchstens das unbestimmte Gefühl, jede Menge Lebenszeit verschwendet zu haben. Klar, im Genre der Adult-Only-Games gibt es weitaus dreistere Vertreter als Lust from Beyond, die einem für weitaus weniger Umfang weitaus mehr Geld aus der Tasche ziehen. Wer ein gut gemachtes Spiel mit erotischen Elementen sucht, der findet in den Untiefen des Internets aber bestimmt Besseres … ❑

DAVID MEINT





„Spart euch die Zeit, schaut lieber Sexy Sport Clips …"

Legen wir im Meinungskasten mal jeglichen Zynismus beiseite: Bitte, spart euch Zeit und Geld, kauft Lust from Beyond NICHT! Zumindest dann nicht, wenn ihr darauf hofft, dass die Entwickler euch hier wirklich einen gelungenen Mix aus Lovecraft-Horror und prickelnder Erotik präsentieren. Movie Games ist diesem Ziel auf jeden Fall nochmal etwas nähergekommen als im Vorgänger Lust for Darkness. Der Titel wirkt aber oft noch wie Stückwerk aus Einzelteilen, die einfach nicht zusammenpassen wollen und deren technische Umsetzung nicht besonders gut gelungen ist. Als absoluten Totalausfall sollte man das Spiel aber trotzdem nicht abtun. Hier und da entfaltet Lust from Beyond nämlich tatsächlich seine Wirkung: Für eine Runde Fremdscham oder einen guten Trash-Abend reicht es allemal.

DIE **POST**-APOKALYPSE

Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.



Vorworte

„Es gibt nichts Schlimmeres, als sich an den Eiern zu zwicken.“ Diesen Satz ballerte mir kürzlich ein Werbespot-Sprecher in die Ohren. Dabei wollte ich nur einen Trailer zum Spiel Chivalry 2 schauen! Stattdessen wurde also ungewollt ein elektrischer Sackhaar-Rasierer zum Thema (#dankeyoutube), der angeblich selbst Deppen vor lebensbedrohlichem Blutverlust bewahrt. Das Gerät schafft „7.000 Umdrehungen pro Minute, den dicksten Busch und sogar Hintern, Klöten und dein Perineum“. Obendrein verfügt der „wasserdichte“ Eierschneider über „ein LED-Licht“. Wer kennt sie nicht, diese intimen und romantischen Momente, wenn Mann nachts in der Badewanne seinen Elefanten frisieren möchte? Einen Schamhaar-Trimmer habe ich immer schon mal nicht gebraucht. Wann erfindet endlich jemand einen Rückenhaar-Fön mit Kamm? Dann müsste mir meine arme Frau nicht mehr täglich den stylischen Mittelscheitel in den Buckel fräsen. Warum ich euch dies berichte? Weil ich die ranzige Reklame sofort weggeklickt habe, um die Closed Beta des Mittelalter-Spiels Chivalry 2 zu zocken. Ich mag eigentlich kein Multiplayer-PvP, ich werde als alter Sack nämlich ständig von zehnjährigen Justins und Chantals hingerichtet. Damit es nicht ganz so peinlich wirkt, nenne ich mich Pazifist, damit die Gegner glauben, ich stürbe nur deshalb dauernd. Bei der am 08. Juni erscheinenden Schwertschnetzelei tobt aber so viel Nahkampf-Gewusel, dass sogar ich versehentlich was treffe. Das ist Ritter-Sport vom Feinsten! Freut ihr euch eigentlich auf den Titel? Oder auf welchen anderen? Ja, das war ein unauffälliger Wink mit dem Zaun, dass ihr mehr Briefe zu Spiele-Themen schreiben sollt …

Harald Fränkel

Verarsche

Sehr geehrter Herr Fränkel,
leider mundet mir Ihr Ding gar nicht. Zwischen liebevoll durch den Kakao ziehen und Verarsche besteht ein schmaler Grat, den Sie in Richtung Verarsche überschritten haben […]. Der Name PC Games zielt doch in Richtung PC-Spiele, oder? Rossi hat die Briefschreiber bei aller Kritik im Ansinnen immer noch ernst genommen. Ich habe den Kauf der PC Games schon überdacht und werde in Zukunft darauf verzichten.

Mit freundlichen Grüßen
Nmoench

Super, dass Sie künftig darauf verzichten werden, den Kauf der PC Games zu überdenken. Da haben wir ja noch mal Glück gehabt. (Falls meine Frau mitliest: Die Story mit meinem Ding hat der Knilch nur erfunden, ich schwör‘!)

Lügenpresse

Hallo liebes PC Games-Team!
Ich habe eine Frage zum Videospielejournalismus und wende mich nun an euch, weil ihr ja der perfekte Ansprechpartner auf diesem Gebiet seid. Und zwar würde ich gerne hobbymäßig und ohne kommerzielle Absichten eine Homepage erstellen, auf der ich eigene journalistische Texte über Videospiele und Onlinespiele veröffentliche. Zum Thema Copyright: Ich würde zu den Artikeln natürlich gerne Bilder von den Spielen veröffentlichen. Hier bin ich nicht sicher, wie die rechtliche Lage aussieht: Darf man für journalistische Texte selber Screenshots von Video- und Onlinespielen erstellen und diese für den Artikel veröffentlichen? Oder muss man sich vor jedem Artikel mit dem Publisher in Verbindung setzen und nachfragen, welche Bilder man für den Artikel verwenden darf? Gibt es darüber hinaus neben den Bildern sonst noch irgendwas, was man beim Copyright beachten müsste?

Viele Grüße, Kevin Braun

Schon geil, was du dir alles einfallen lässt, um an unsere Betriebsgeheimnisse zu kommen. Der Name „Kevin“ war dann aber doch zu dick aufgetragen, Heiko Klinge!

Anfängerfehler

Ich würde gerne am Gewinnspiel teilnehmen.

Roland Dettling

ZENSIERT
ZENSIERT

Danke, dass du deine vollständige Adresse angegeben hast. Wir konnten sie für viel Geld an einen usbekischen Versandhändler verkaufen. Wundere dich also bitte nicht, dass demnächst Prospekte in deinem Briefkasten landen, die zum Beispiel den Chenaren FS-L04Y7 Double Head Snake Stick Funny Personal Women Couples Large Gifts Toy Belt Massager Penetrator (fleischfarben) anpreisen. Profitipp fürs nächste Mal: Schreib dazu, um welches Gewinnspiel es geht. Vielleicht sogar ein Lösungswort. Irgendwas halt, mit dem wir arbeiten können.

Das PC-A-Team

Das Kernteam bei der PC Action waren früher der Fränkel, der Joachim Hesse und dieser andere verdammt coole Typ, mit dem der Hesse immer gekocht hat (selbe Wookiee-Frisur, nur noch trotteliger). Was ist aus den beiden geworden? Wenn ihr es schafft, dieses Team wieder zusammenzustellen, das wär was.

Lucy Adams

Vergiss es! Wir sind mittlerweile alle groß rausgekommen und haben es nicht mehr nötig, ein zweitklassiges Heft wie die PC Action zu produzieren. Hesse verdient Millionen als Chefredakteur eines berühmten Let’s Players, Wollner hat eine reiche Frau geheiratet, und ich liege wegen meiner Leserbriefseiten auf der Beliebtheits-Weltrangliste nur noch knapp hinter Kim Jong-un und Recep Tayyip Erdoğan.

Peniswitze

Sehr geehrter Herr,
sehr geehrte Dame,
würden Sie diese Mail bitte an Herrn Benke weiterleiten? Beim Lesen Ihrer Vorschau zu Outriders sind mir mehrere Aspekte aufgefallen: 1. Peniswitze kenne ich auch, und während Sie damit offenbar ein Problem haben, habe ich mit dem Balken in

Ihrem Auge ein Problem. Ist ein Bibelzitat, können Sie gerne googeln. Sprachlich müsste es heißen: (…) die einer *80er-Jahre-Porno-Synchro Konkurrenz machen könnte. Und dann die Szene aus einem Film oder Spiel, zu dem ich erst mal recherchieren musste, was das überhaupt ist: Okay, Ride to Hell: Retribution ist also ein Spiel. Es kann mir egal sein, womit Sie Ihre Freizeit verbringen. Wenn Sie auf dem Standpunkt stehen, dass man als erwachsener Mann gerne mal selbst Hand anlegen oder das Porno-Gewerbe unterstützen kann, in dem sich Männer und Frauen prostituieren müssen, um Geld zu verdienen, dann geht mich das nichts an. Solange Sie das nicht in meiner Lieblingsspielezeitschrift äußern und mir damit auf den Sack gehen. 2. Die „Shaky Cam": Ich bin kein Freund von Anglizismen, aber das ist sicher Geschmackssache. Doch muss das sein, dass Sie sich auf Kosten von Parkinson-Kranken echauffieren? Ja, gut. Sie sind Spielejournalist, da bekommt man manchmal ziemlichen Murks zu sehen und ja, Sie tun das beruflich. Vielleicht haben Sie eine andere Einstellung, aber Parkinsonkranke? Auch hier: Ich bin kein Experte und will Sie nicht verurteilen, aber wenn ich an Muhammad Ali oder Michael J. Fox denke, aus denen diese Erkrankung zitternde Wracks gemacht hat, dann finde ich Ihren Vergleich einfach nur daneben.*

Alles Gute, Matthias Hartz

Ich gebe Ihnen recht! Herr Benke wird nicht umsonst The Insensitve Hulk genannt, also Der unsensible Klotz. Er hat erst kürzlich wieder einen verabscheuungswürdigen Witz erzählt:
Im Altersheim unterhalten sich Horst und Hilde. Hilde fragt: „Horst, darf ich heute Abend deinen Penis halten?" Horst erwidert: „Nein, das macht schon die Hertha." Hilde reagiert enttäuscht: „Was hat sie, was ich nicht habe?" Horst: „Parkinson".
Benke nennt das „Schwarzer Humor". Geht natürlich gar nicht.

Forums-Post

Für mich waren Rossis Seiten immer die ersten, die ich gelesen habe. Da scheinbar ja kein Ersatz geschaffen wurde, hatte ich mein Abo kürzlich (nach ca. 20 Jahren) gekündigt. In den letzten zwei noch gelieferten Ausgaben konnte ich nun die neuen Leserbriefseiten „bewundern". Rossis Vielfalt wurde m. E. ersetzt durch Ein…tönigkeit, die sich dadurch zeigt, dass der neue Redakteur anscheinend nur ein einziges Stilmittel kennt: die unflätige Beleidigung der Leserbriefschreiber. Natürlich hat auch Rossi es oft krachen lassen, aber wo er mit dem Florett arbeitete, kommt nun die Streitaxt zum Einsatz. […] Für mich eine klare Bestätigung der Abo-Kündigung. In den Leserbriefen mit Reaktionen auf die neue Seite war jedoch nur Zustimmung erkennbar. Mich würde interessieren, wie die Community das sieht.

Docdent [Forumskommentar: https://bit.ly/3vxUFmW]



Historischer Fund

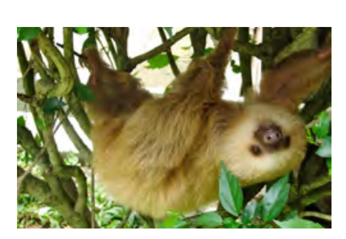
Hallo liebes Computec-Media-Team, neulich beim Aufräumen habe ich den kompletten ersten Jahrgang der Play Time gefunden. Da wurden Erinnerungen bei mir wach. Ich hatte wirklich alle Ausgaben. Auch heute noch schaue ich gelegentlich bei den Nachfolgern PC Games und PC Games Hardware regelmäßig rein. Unvergessen waren Rainers Lesebriefe. Keine Ahnung ob er überhaupt noch bei euch tätig ist, aber für den Fall bestellt ihm schöne Grüße. Ich wollte euch nur an diesem Fund teilhaben lassen.

Viele Grüße von einem über viele Jahre treuen Leser, Pawel Bejner

Du schaust nur noch gelegentlich regelmäßig in die PC Games? Warum nicht gleich gelegentlich



regelmäßig sporadisch ab und zu? Wenn du so oft aufräumst, wie du unser Heft konsumierst und man bedenkt, dass die erste Play Time im April 1991 erschien, mussten die Mitarbeiter der RTL-2-Sendung „Das Messie-Team: Start in ein neues Leben" sicher lange in deiner Wohnung wühlen. Glückwunsch, dass du dir endlich helfen lässt!



Ganz laaang-saaamzzzzzz

Lieber Leserbriefmensch!
Wie man im Zusammenhang mit dem neuen Assassin's Creed vom besten Serienteil seit langem sprechen kann [Artikel: https://bit.ly/3aTaM6C]*, ist mir ein Rätsel. Valhalla ist beileibe kein schlechtes Spiel, aber… lasch. Origins war mir lieber, weil besser balanciert, kompakter und abwechslungsreicher. Ich beobachte eine Tendenz, dass Einschätzungen der PC Games und von mir auseinandergehen. […] Schleichen ist nur noch Nebensache, klettern ebenfalls. Spielstreckung durch Sammelaufgaben, zu große Spielwelt, Tingelei durch alle Gebiete, dämliche Gegenwartsgeschichte und fast genauso dämlicher Wikingeranführer („Bruder"), zu wenig interessante Nebenquests. Oft bringen einen Marker auf der Karte nur zu langweiligem Gesuche. […] Das Heilsystem sollte noch mal überarbeitet werden. Im Prinzip hab ich aber nichts gegen Rationierung in feindlichen Lagern. Schlecht ausbalancierte Gegner: Der Großteil ist leicht, während einige Questbosse und Ordensgegner kaum zu schaffen sind oder Grinding erfordern. Das Handwerk ist auch nur rudimentär und ebenfalls vom Grinding seltener Zutaten abhängig.*

Christoph Eckhardt

Wow! Wahnsinn! Das hat uns ja schon immer mal nicht interessiert. Gefühlt 100 Jahre nach dem Erscheinen des Spiels. Was machst du in deiner Freizeit, Christoph? In Südamerika an 'nem Baum hängen und einen Monat lang Essen verdauen, wie Faultiere das halt so tun?

Zweifache Opferrolle

Hallo Leserbriefonkel Fränkel!
Siehst ja immer noch fast so aus wie in den 90ern. […] Als alter PCAler muss ich sagen, Rossi hat dich über die Jahre super vertreten, aber vermisst habe ich dich trotzdem. Zumindest ein wenig. […] Was habe ich mich gefreut, als […] in der PCG ein Testbericht zu einem Gammelspiel auftauchte [Artikel https://bit.ly/3aP-J4aN], den ich im Sekundentakt überblättert hätte, wäre mir nicht im toten Lesewinkel das Wort Fränkel ins Gehirn gebrannt worden. Dieser Trödeldödelsammelverkaufkrimskramsnonsensklimbimtitel war wohl einer der geilsten Tests, die ich jemals gelesen habe! […] Deine leicht umgestaltete Leserbriefecke gefällt mir natürlich auch wieder richtig gut. Ich war [zu PCA-Zeiten] sogar schon selbst zweimal Opfer deiner netten Antworten. […] In einer Sache muss ich aber dem Einem (wer findet den Wortwitz?) Leserbrief zustimmen: Man sollte nicht nur Leser auf den Arm nehmen, sondern vielleicht auch mal Huckepack? Ne, so meinte er das sicher nicht… oder doch? […] Ich weiß natürlich, dass abseits der Heftseiten jeder Brief ordentlich beantwortet und, wenn möglich, geholfen wird. Aber […] einige scheinen das nicht zu wissen oder gar zu verstehen. Da sollte man vielleicht einen kleinen Hinweis geben, oder steht der schon irgendwo? […]

Alexander Mertz

Ich habe gerade noch mal bei der Verlagsleitung nachgefragt, ob wir künftig in Blindenschrift drucken können. Machen wir ab der nächsten Ausgabe. Bis dahin bitte hier entlang!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 06/2011

Von: Monika Himmelsbach & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 06/11 stand ganz im Zeichen der Templer – neben der Coverstory zum vierten Assassin's Creed gab es nämlich noch die Vollversion Knights of the Temple obendrauf.

Alice: Madness Returns – Die Verrückte ist wieder da!

Eine schaurig-schöne Fortsetzung, die bereits in der Vorschau mit Problemen glänzte.

Juni 2011, kurz vor Redaktionsschluss kommt eine Vorschauversion reingeflattert. Alice im Wunderland? Klingt nach Spaß. Alice: Madness Returns brachte uns aber nicht unbedingt eine Märchenstunde. Gemetzel, Horror und Wahnsinn standen auf dem Programm. Dazu eine Prise Shooter, Action-Adventure sowie Jump&Run. Mit Steckenpferd und Teekanne kämpften wir uns durch ein Märchenland der anderen Art. Die verstörend schöne Atmosphäre konnte aber nicht über die Probleme hinwegtäuschen: Wir wollten uns vor Monstern gruseln, nicht vor matschigen Texturen und seltsamen Kamerawinkeln. Dazu noch die viel zu häufigen Hüpfeinlagen und man war eher frustriert als geschockt. Vielleicht würde sich das mit der endgültigen Version zur Veröffentlichung ändern? Leider nein. Nervtötende Sprungpassagen blieben, Grafiken wurden angepasst aber luden nun sehr lange. Wie sah es mit der Story aus? Da die Vorschau vom Rest getrennt war, bekam man wenig mit. Aber auch in der vom fertigen Spiel erzählten Geschichte weiß man oft nicht, was eigentlich gerade passiert. Wir sollen genau wie Alice nicht wissen, was real und was erdacht ist – ein passendes Konzept, muss man aber mögen. Schade außerdem, dass die technische Umsetzung nicht besser gelungen war. Vielleicht ändert sich das ja mit dem schon länger angekündigten Alice: Asylum.





Der Stand des Klassikers The Witcher 2 zum Release

Was hat sich seit der Vorschau an der Technik getan?

Ganze vier Mal hat die Redaktion The Witcher 2 durchgespielt, als es an den vollständigen Test ging. Zwei Leute, je zweimal. Einmal vor Ort in Warschau bei CD Projekt Red und einmal im PC-Games-Büro. Und das bei einer Spielzeit von 25 bis 30 Stunden. Dahinter steckt nicht nur Durchhaltevermögen, dazu gehört auch eine große Portion Begeisterung. Vor allem dafür, was wir schon damals an der Witcher-Serie liebten: die Entscheidungsmomente in der Geschichte. Zudem ist bis heute noch zu erkennen, wie gut der zweite Teil optisch designt war – auch und gerade für seine Zeit. Altbekannte Probleme traten leider noch immer auf: Die automatische Zielaufschaltung blieb unzuverlässig, Bugs und Abstürze kamen auch immer wieder vor. Der Releasepatch war damsl noch nicht verfügbar, verbesserte aber hauptsächlich die Benutzeroberfläche. Die Hoffnung auf technische Sorgfalt bei CD Projekt Red wurde mit den Jahren leider nicht größer.



In manchen Dingen hat das Studio aber anscheinend dazugelernt. Im Test wurde beispielsweise von einem zu kurzen und dialoglastigen letzten Akt geredet – da fühlen sich die unterschiedlichen Enden bei Witcher 3 belohnender an. Festzuhalten bleibt aber, dass The Witcher 2 trotz seiner ganzen Probleme wegweisend war.

Deus Ex: Human Revolution – die Zukunft war früher auch nicht besser

Gutes Comeback für die dystopische Reihe mit grafischen Mängeln.





2011 war einiges los, so einige vielversprechende Titel wurden angekündigt. Deus-Ex-Fans fürchteten jedoch um ihre Reihe. Was, wenn der neue Titel ein liebloser Abklatsch wird oder zu actionreich ausfällt? Der Test zerstreute jedoch diese Ängste. Die Entwickler schienen sich redlich zu bemühen, einen guten Anschluss an den ersten Teil zu schaffen. Im dystopischen Setting durfte sich unser tragischer Held Adam Jensen durchschleichen oder durchschießen, ganz nach Lust, Laune und spielerischer Vorliebe. Zum Release nervten indes vor allem lange Ladezeiten und Bugs. Man müsste meinen, dass der nach hinten verschobene Veröffentlichungstermin Zeit für Sorgfalt gegeben hätte. Doch erst mehrere Patches nach Release konnten die Probleme mindern. An der damals schon altbackenen Grafik konnte aber nicht mehr gedreht werden. Somit gehören verwaschene Texturen und niedrigkörnige Zwischensequenzen leider bis heute zum Spiel, was bei der an sich recht stimmungsvollen Welt bedauerlich ist.

Fable 3: „Schatz, ich habe die Revolution gestartet!"

Mit Herz, Charme und Schwert durch das industrielle Albion

Wer kennt es nicht: Man möchte zwar die Revolution unterstützen, muss aber eben noch Kuchen backen, Laute spielen und sich als Bandit verkleiden. Nun ja, vielleicht kenn man es nicht aus dem Alltag aber aus Fable 3. Wir lobten es für seine Story, die uns vor allem durch den ständigen sarkastischen Humor packen konnte. Charaktere wuchsen uns ans Herz und die Welt selbst war mit Liebe zum Detail gefüllt. Dafür ging uns auf die Nerven, dass die Konsequenzen für Entscheidungen oft unausgewogen waren. Und tatsächlich nervte ab und zu der sonst so gelobte Humor. Im Hühnerkostüm entlaufenem Federvieh hinterherzurennen ist dann doch etwas absurd. Wir versuchen hier gerade einen Putsch zu starten! Gut, dass so etwas eher selten vorkam. An der Technik hingegen gab es – im Gegensatz zum Rest der Titel auf dieser Seite – nichts zu meckern. Auf den nächsten Titel der Reihe warten wir nun schon 10 Jahre. Letztes Jahr hat uns Microsoft mit einem Trailer zu einem neuen Ableger überrascht. Er soll einfach nur Fable heißen, mehr Details gab es seitdem leider nicht. Das bedeutet auch: erstmal kein Geflügelkostüm für uns.



Düstere Action in Batman: Arkham City erfreut Comic-Fans

Schon beim Anspielen wurde klar: Es kommt Großes auf uns zu.

Wie sehr musste sich Thorsten Küchler damals gefreut haben. Als Redakteur der PC Games durfte er nach London fliegen, um Batman: Arkham City anzutesten. Er sollte damit die erste und einzige Person eines deutschen Magazins sein, der das möglich war. Aus Vorfreude wurde schnell Begeisterung. Alles deutete auf einen genialen Titel hin: eine offene Spielwelt, in der berühmte Schurken wie Joker, der Riddler und Two-Face ihr Unwesen treiben. Neue Hightech-Gadgets, neue Kombos und Angriffe aus dem Flug. Denn wer will schon zu Fuß gehen? Wir gleiteten einfach durch die schön-düstere Atmosphäre Gotham Citys. Und, wurden die Erwartungen wieder einmal enttäuscht? Die Verkaufszahlen der fertigen Version sprechen für sich. 12 Millionen Mal wurde das Spiel allein im ersten Jahr verkauft, ein voller Erfolg und ein mehr als würdiger Nachfolger des ebenfalls großartigen Arkham Asylum. Leider ging der Reihe danach ein wenig die Luft aus, der gute dritte Teil Arkham Origins fungierte als Prolog, das recht durchschnittliche Arkham Knight schloss die Story 2015 dann ab. Hoffen wir mal, dass die angekündigten Spiele zu den Gotham Knights und zur Suicide Squad wieder an die Qualität der beiden Rocksteady-Klassiker anknüpfen können.



Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-10400F (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: .... 145 Euro

ALTERNATIVE

Für 30 Euro mehr gibt es den 10 Prozent schnelleren neuen i5-11400F, Sparfüchse können den i3-10100F nehmen, der für 105 Euro aber nur acht Threads bietet. Bei AMD ist der Ryzen 5 3600 für 160 Euro zu empfehlen, der ein wenig langsamer als der i5-10400F ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: . . MSI GeForce GTX 1650 D6 Ventus XS OCV2
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1410 MHz (Boost 1620 MHz) / .... 192 GB/s
Speicher/Preis: ..... 4GB GDDR6-RAM / derzeit ab 280 Euro

ALTERNATIVE

Die GTX 1650 kostete noch im Dezember 2020 lediglich 160 Euro. Für die nächststärkere Karte, eine GTX 1650 Super, werden (Stand Anfang Mai) sogar 400 Euro verlangt – dies zeigt, wie angespannt der Markt ist.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... ASRock H510M-HDV/M.2
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 4.0 x16, ... 1xPCIe 3.0 x1, 1x M.2 (PCIe 3.0) / 80 Euro

ALTERNATIVE

Für einen Intel Core der 10000er-Serie gibt es auch günstige Alternativen mit dem H470-Chipsatz wie das MSI H410M Pro (72 Euro). Wer vier RAM-Riegel einbauen will, findet eher erst ab 80 Euro passende Mainboards. Für AMD ist für 80 Euro zum Beispiel das Gigabyte B550M DS3H zu nennen.

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper 4
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 80 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: . . . SanDisk Ultra 3D (SATA 2,5 Zoll) / keine
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / keine
Preis SSD/HDD: .... 85 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Sharkoon VG4-W. 2x120mm-LED-Lüfter .... (in Rot, Grün oder Blau erhältlich) vorverbaut, ... Grafikkartenlänge bis 31,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 40 Euro
Netzteil/Preis: ...... SilverStone Strider Essential 600 Watt, ... 50 Euro



Beim Arbeitsspeicher sind auch niedrigere Taktwerte ab 2666 MHz in Ordnung – zum Zeitpunkt unserer Zusammenstellung war 3200-MHz-RAM kaum teurer. Im Falle der Laufwerke lassen wir zugunsten einer größeren SSD die Festplatte weg. Für 35 Euro wäre zusätzlich eine Festplatte mit 1000GB drin – gegebenenfalls kann man aus Kostengründen dafür auf eine SSD mit nur 480-512GB setzen (etwa 50 Euro).

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 760 Euro)



MITTELKLASSE-PC

€ 860*,-

CPU

Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-10700F
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (2,9-4,8 GHz), 16 Threads
Preis: .... 270 Euro

ALTERNATIVE

Wer übertakten will, nimmt einen Core i7-10700KF (ab 300 Euro) oder greift zu AMD: Der Ryzen 7 3700X (ebenfalls 16 Threads) kostet 260 Euro. Der trotz nur 12 statt 16 Threads schnellere Ryzen 5 5600X ist ab 310 Euro zu haben. Bei Intel sind auch die neuen Core i7-11700-Modelle interessant (ab 330 Euro).

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Manli GeForce RTX 2060
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1365 MHz (Boost 1680 MHz) / .... 336 GB/s
Speicher/Preis: .... 6GB GDDR6-RAM / derzeit ab 550 Euro

ALTERNATIVE

Vom in Deutschland eher unbekannten Hersteller Manli gibt es eine halbwegs brauchbare Grafikpower unter 830 Euro – denn so viel (Stand: Anfang Mai) kostet die erste Grafikkarte, die schneller ist: die Zotac GeForce RTX 3060 Twin Edge OC.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... ASRock H570 Phantom Gaming 4
Format/Sockel (Chipsatz): .... mATX (Intel 1200)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ... 1x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1, ... 1x M.2 PCIe 4.9, 2x M.2 PCIe 3.0 / 120 Euro

ALTERNATIVE

Für eine Übertaktung ist bei Intel neben einer K-CPU ein Mainboard mit Z590- oder (ohne PCIe 4.0) auch mit Z490-Chipsatz ab etwa 130 Euro nötig, beispielsweise das MSI Z490-A Pro. AMD-Nutzer können ihren Ryzen auch mit einem Modell wie dem Gigabyte B550 Gaming X (120 Euro) gut übertakten.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aeagis
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 160 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Kingston A400 SSD (SATA) / .... Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 90 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... DeepCool Gamer Storm Macube 310P, ... 1x120mm vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 33,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,5 cm; Preis: 65 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... bq quiet! Pure Rock 2 Silver .... (15,5cm hoch), 35 Euro
Netzteil/Preis: .... Corsair TX550M 550 Watt .... (teilmodular), 70 Euro

Sparen kann man, wenn man mit nur 16GB RAM auskommt. Bei der SSD kostet ein schnelles M.2-Modell mit PCIe-Anbindung und 1000GB etwa 95 Euro, mit PCIe 4.0 etwa 140 Euro. Wer ambitioniert übertakten will, sollte beim CPU-Kühler eher über 40 Euro ausgeben. Für das Gehäuse empfehlen wir für vorne noch einen 140mm-Lüfter (10 bis 20 Euro).

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.410 Euro)



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.295 Euro)

Bei unserem High-End-PC sind viele Komponenten dabei, die man auch ohne einen großen Leistungsverlust durch günstigere Bauteile ersetzen kann. Für die reine Gaming-Power könnte man beispielsweise auch ein günstigeres Mainboard und als SSD eine mit PCIe 3.0- oder SATA-Anbindung nehmen. Wichtig ist vor allem die Kombination aus einer starken CPU und Grafikkarte.

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 5800X
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (3,8-4,7 GHz), 16 Threads
Preis: .... 420 Euro

ALTERNATIVE

Etwas schwächer, aber günstiger sind der Ryzen 5 5600X und Core i7-11700K. Etwas langsamer und ebenfalls 420 Euro teuer: der Core i7-11900F. Es gibt CPUs, die noch ein klein wenig schneller sind – der Abstand ist aber minimal, der Aufpreis dafür hoch wie für den über 600 Euro teuren Core i9-11900K.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... PowerColor Radeon RX 6700 XT
Chip-/Speicherbandbreite: ... 2321 MHz (Boost 2581 MHz) / .... 384 GB/s
Speicher/Preis: .. 12 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 900 Euro

ALTERNATIVE

Wer genug Power für WQHD- oder 4K-Gaming bei hohen Details benötigt, kommt mit der RX 6700 XT noch gut klar, obwohl sie nun 250 Euro teurer als zum Release ist. Die nur 10 Prozent schnellere RTX 3070 kostet aber gar weit über 1200 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: .... TeamGroup T-Force Dark Zg
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 175 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Gigabyte Aorus Gen4 SSD .... (M.2, PCIe 4.0) / Toshiba P300
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: .... 170 Euro / 65 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Fractal Design Define 7 Compact LTG, ... 1x 140mm vorne, 1x120mm hinten; .... Grafikkarten bis 34,1 cm, ... CPU-Kühler bis 16,9cm Höhe, Preis: 110 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Corsair Hydro Series H100x, ... (All-in-One-Wasserkühler), 85 Euro
Netzteil/Preis: .... be quiet! Straight Power 11 650W .... (vollmodular), Preis: 100 Euro

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte X570 Aorus Ultra
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 4.0 x16, ... 2x PCIe 4.0 x1, 3x M.2 (PCIe 4.0) / 270 Euro

ALTERNATIVE

Ohne besondere Übertakterambitionen reichen Modelle ab etwa 120 Euro mit B550- oder X570-Chipsatz völlig aus. Optik-Fans achten auf ein Mainboard mit genug passenden RGB-Anschlüssen. Bei Intel gilt für Nicht-Übertakter ähnliches (Chipsatz der Wahl: H570) – zum Übertakten ist zum Beispiel das MSI MPG Z590 Gaming Plus (250 Euro) eine solide Wahl.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Wie schon in der letzten Ausgabe, geben wir bei den PCs einen Gesamtpreis mit und ohne Grafikkarte an. Eine hohe Nachfrage nach Unterhaltungselektronik, Miner sowie Probleme in der Chip-Produktion sorgen hierbei für eine massive Unterversorgung auf dem Grafikkartenmarkt, weswegen die ab und an verfügbaren Grafikkarten enorm teuer sind. Wer kann, sollte für eine Weile noch seine alte Grafikkarte im neuen PC nutzen.

HIGH-END-GAMING-PC
Captiva G15IG 20V2



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft

❑ Test

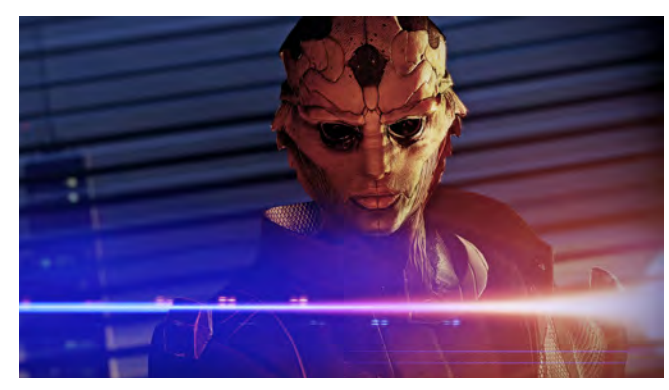
Biomutant



Für die nächste Ausgabe machen wir endlich die tierische Postapokalypse unsicher – und verraten euch im Test, ob mitmachen lohnt.

❑ Test

Mass Effect: LE



Das wird … legendär? Klären können wir das in der nächsten Ausgabe, wenn wir uns erneut ausgiebig durch die Trilogie getestet haben.

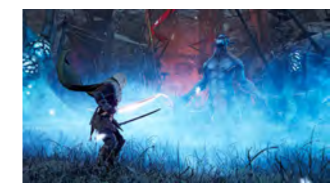
❑ Test

Days Gone | Wir testen, ob der PS4-Zombie-Trip auch auf dem PC begeistern kann.



❑ Vorschau

D&D: Dark Alliance | Das Action-RPG soll Ende Juni erscheinen, Zeit für einen letzten Blick.



❑ Vorschau

New World | Laut aktuellem Plan erscheint das Amazon-MMO im August, Zeit für Neuigkeiten also.



❑ Test

Knockout City | Wir testen Electronic Arts' actionreiche Völkerball-Hatz.



PC Games 07/21 erscheint am 16. Juni!

Vorab-Infos ab 12. Juni auf www.pcgames.de!

Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Tanja Barth, Andreas Bertits, Olaf Bleich, Yannick Cunha, Arlene Dames, Richard Engel, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Monika Himmelsbach, Jonas Höger, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Christian Schmid, Karsten Scholz, Stefan Wilhelm, Ulrich Wimmeroth, Dominik Zwingmann
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Sega, Capcom

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

KOLUMNE Seite 100

Langweiliges Spielejahr 2021



Bislang ist für 2021 – natürlich auch Corona-bedingt – noch nicht allzu viel an hochkarätigen Spielen angekündigt. Unser Redakteur David stellt sich daher die sicherlich etwas provokante Frage, ob uns eins der langweiligsten Spielejahre der letzten Zeit ins Haus steht.

INTERVIEW Seite 102

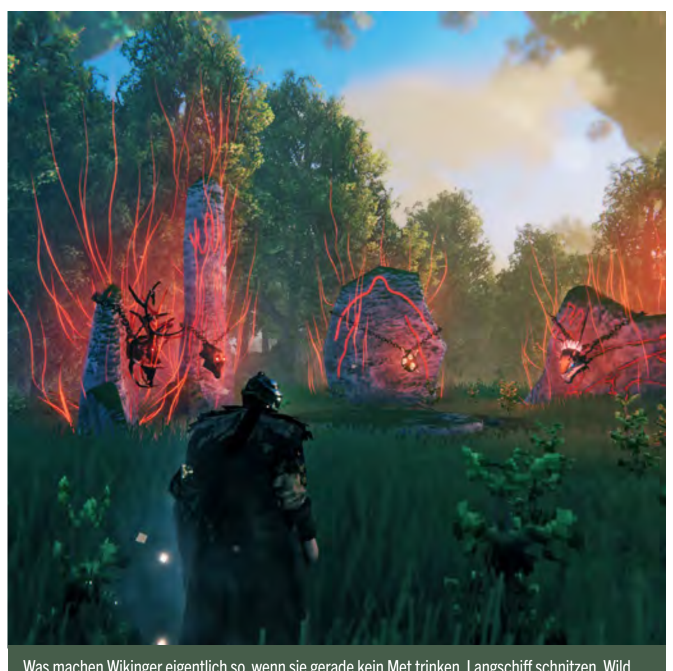
Life is Strange: True Colors



Kürzlich wurde ja der dritte Teil der Adventure-Reihe angekündigt, bereits in der letzten Ausgabe haben wir euch mit allen wichtigen Infos versorgt. Nun hatten wir zudem die Gelegenheit, mit der Autorin Felice Kuan und der Hauptdarstellerin Erika Mori über das Spiel zu sprechen.

TIPPS & TRICKS Seite 104

Valheim: Guides für alle Bosse



Was machen Wikinger eigentlich so, wenn sie gerade kein Met trinken, Langschiff schnitzen, Wild erlegen, Dorf brandschatzen oder fremdes Volk massakrieren? Nun, in Valheim zumindest lautet die Antwort: Monster jagen. Damit das von Erfolg gekrönt ist, haben wir für euch Tipps für alle Bosse.

REPORT Seite 112

MeM: Planescape Torment



In seiner „Mein erstes Mal"-Special-Reihe wagt sich unser freier Autor Benedikt diesmal an den Dungeons&Dragons-Rollenspielklassiker Planescape: Torment. Dabei verrät er nicht nur, was er in der Stadt der Tore erlebt hat, sondern auch, was er von dem Meisterwerk hält.

KOLUMNE

Keine Gaming-Blockbuster in Sicht:

Wie langweilig wird das Spielejahr 2021?

Das Spielejahr 2021 wurde bisher vor allem durch eines gezeichnet: coronabedingte Spieleverschiebungen! Gefühlt jeder zweite Blockbuster kommt einige Monate später, manche sogar erst 2022. Redakteur David Benke schaut angespannt auf den Release-Kalender und fragt sich in seiner Kolumne: Was sollen wir dieses Jahr denn überhaupt noch zocken?

Von: David Benke

Jetzt also auch Deathloop. Wie die Macher von Arkane Studios vor kurzem bekannt gegeben haben, wird ihr neues Zeitschleifen-Shooter-Spektakel doch erst ein paar Monate später erscheinen. Statt dem 21. Mai ist nun ein Release für den 14. September geplant. Diese Maßnahme soll den Entwicklern nochmal etwas Zeit verschaffen, um den letzten Feinschliff anzulegen. Den Spielern will man schließlich ein möglichst unterhaltsames, stylisches und hirnverdrehendes Gaming-Erlebnis bieten.



Eigentlich sollte Deathloop bereits dieses Frühjahr erscheinen. Jetzt haben die Macher den Release bis weit in den Herbst hinein verschoben.

Mit diesem Schritt reiht sich Arkane nahtlos in einen Trend ein, der die Videospiel-Branche 2021 wie kaum ein anderer prägt: coronabedingte Verschiebungen. Die Pandemie hat Hersteller und Entwickler in den vergangenen Monaten vor komplett neue Herausforderungen gestellt und zu einigen kreativen Lösungen gezwungen: Gearbeitet wird von zu Hause, kommuniziert nur noch online.

Das gestaltet sich natürlich nicht immer ganz so einfach und zieht entsprechende Konsequenzen nach sich. „Unsere IT ist quasi am Limit", erklärte etwa Steve Pritchard, Vice President of Production bei Gears-Tactics -Entwickler Splash Damage im Interview mit dem Guardian. „Gerade der Onlinetransfer riesiger Datenmengen stellt ein echtes Problem dar." Dazu kommt der Umstand, dass einige Arbeitsprozesse aktuell einfach gar nicht möglich sind: Performance-Capture-Aufnahmen stehen etwa komplett außer Frage. Auch Qualitätssicherung und Testverfahren beinahe fertiger Spiele nehmen momentan deutlich mehr Zeit in Anspruch.

Wir sehen uns im nächsten Jahr!

Während viele Studios im letzten Jahr diese Umstände noch weitestgehend ordentlich verkraften konnten, weil ihre Spiele sich bereits in den Endzügen des Entwicklungszyklus befanden, trifft 2021 die Games-Branche deutlich härter. Spiele, deren Release für die kommenden Monate geplant war, sollten eigentlich mitten im Entstehungsprozess stecken, werden jetzt aber durch Homeoffice, Lockdowns oder andere logistische Probleme aufgehalten. Sei es nun das Strategiespiel Humankind, der Koop-Zombie-Shooter Back4Blood oder das Adventure Kena: Bridge of Spirits – kein Studio, kein Genre blieb verschont. Manchmal verzögerte sich die Ver-

öffentlichung um ein paar Wochen, manchmal um mehrere Monate. Einige Branchenvertreter erwischt es sogar besonders hart. Ihre Titel wurden so weit nach hinten verschoben, dass sie dieses Jahr gar nicht mehr erscheinen. Mit Gran Turismo 7, Hogwarts Legacy und Gotham Knights dürfen wir beispielsweise frühestens 2022 rechnen.

Als Gamer ist aktuell Geduld das Gebot der Stunde. Für mich stellt sich langsam aber auch die Frage: Was soll ich dieses Jahr denn überhaupt noch spielen? 2021 wirkt aus Spielesicht bisher unglaublich unspektakulär. Es ist gerade einmal April und gefühlt stecken wir bereits jetzt mitten in der Saure-Gurken-Zeit. Es herrscht regelrecht Flaute, nichts passiert. Es gibt keine neuen Spiele, keine großen Ankündigungen, keine digitalen Events. Und angesichts der äußeren Umstände wird sich das für den Rest des Jahres wohl auch nur bedingt ändern.

Waffenruhe an der Spielefront

Klar, ein paar nette Titel hält beziehungsweise hielt das Jahr natürlich trotzdem parat. Mit Hitman 3, It Takes Two, Resident Evil: Village und Ratchet and Clank: Rift Apart gab oder gibt es in absehbarer Zeit ein paar kleinere Highlights. Die großen Namen sucht man aber vergebens. Wo sind denn Kaliber wie ein God of War, ein Red Dead Redemption 2 oder ein The Last of Us Part 2? Die fetten Blockbuster, auf die man das ganze Jahr über hinfiebert und für die es sich tatsächlich auch mal lohnen würde, Unsummen in Hardware zu investieren? Richtig, verschoben!

Eine der wenigen Ausnahmen und eine mögliche Rettung aus der aktuellen Dürreperiode könnte vielleicht Horizon: Forbidden West sein. Aloys neuestes Abenteuer hinterließ bereits zu seiner Ankündigung im vergangenen Juni einen richtig guten Eindruck. Angesichts der eindrucksvollen postapokalyptischen Welten und der fantastischen Maschinenwesen lief Playstation-Besitzern das Wasser im Mund zusammen. Doch selbst hinter dem Exklusivtitel steht ja noch immer ein dickes Fragezeichen! Eigentlich sollte das Action-RPG laut einem Trailer in der zweiten Jahreshälfte erscheinen. Jim Ryan, Chef von Sony, bestätigte in einem Interview mit GQ auch nochmal, man habe „ein gutes Gefühl“, was diesen Termin angeht. Ein Release rund ums Weihnachtsgeschäft 2021 scheint also nicht vollkommen unrealistisch.

Im gleichen Atemzug sagte Ryan aber auch: Sony sei dafür bekannt, nicht ohne Rücksicht auf Verluste Termine einzuhalten, sondern Spiele herauszubringen, wenn sie fertig sind. Das klingt dann doch wieder so, als wäre eine nochmalige Verschiebung nicht endgültig vom Tisch. Bei all dem Durcheinander hilft es auch nicht, dass es von offizieller Seite nach wie vor keinerlei Statement zum Status Quo der Entwicklung gibt. Das zuständige Studio Guerilla Games hat sich schon lange nicht mehr zu Wort gemeldet. Auf der offiziellen Shop-Seite prangt nach wie vor die Info „Veröffentlichungsdatum unbestätigt“.

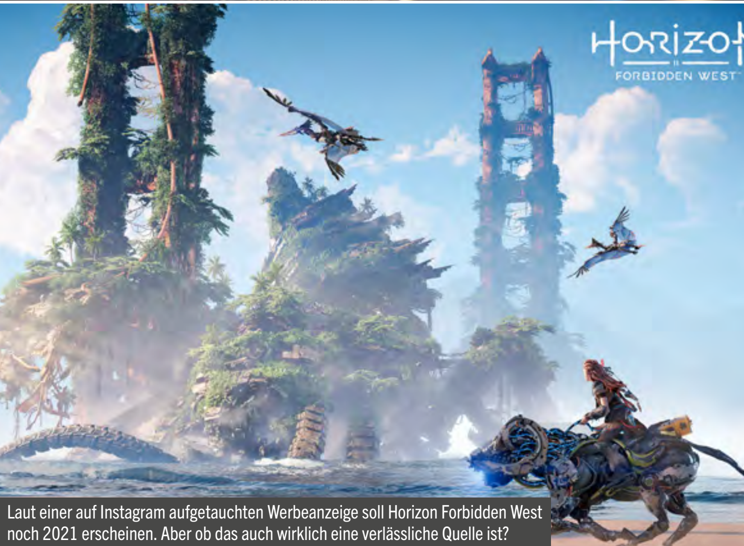
Kein Grund zur Panik?

Heißt also: Fix ist noch immer nix. Gleiches gilt für andere verheißungsvolle Kandidaten. Aus dem Microsoft-Lager ist da beispielsweise noch Halo: Infinite zu nennen. Wobei das auch mehr der Höflichkeit halber auf unserer Liste auftaucht, nachdem die letztjährige Gameplay-Enthüllung ja eher ernüchternd lief. Breath of the Wild 2 hat bisher auch nicht mehr als einen kurzen Teaser spendiert bekommen. Und zum allseits so heiß erwarteten Elden Ring von From Software und George R.R. Martin herrscht, abgesehen von ein paar Leaks, ohnehin schon seit Ewigkeiten Funkstille. Stand jetzt gibt es zu Weihnachten also nur ein neues FIFA und ein neues Call of Duty. Das sind ja mal rosige Aussichten!

In Pessimismus zu verfallen und 2021 als das langweiligste Spielejahr seit langem abzustempeln, bringt einen allerdings auch nicht wirklich weiter. Miese Laune herrscht momentan schon genug. Vielleicht sollten wir also vielmehr versuchen, aus der Not eine Tugend zu machen und auch in der aktuellen Situation das Positive zu sehen: Wenn es an Triple-A-Produktionen gerade mangelt, dann muss man sich eben mal den Indie-Perlen zuwenden. Den Disco Elysiums und Hades’ dieses Jahres. Von denen gibt es nämlich mehr als genug und sie warten nur darauf, entdeckt zu werden. Oder man nutzt die Zeit, um mal den unendlich hohen Pile of Shame abzuarbeiten. Damit sollte Langweile doch eigentlich recht schnell der Vergangenheit angehören … ❑



Für viele Rennspiel-Fanatiker war das neue Gran Turismo 7 ein Grund, sich die PS5 zu kaufen. Nun müssen sie noch bis 2022 auf die Racing-Sim warten.



Laut einer auf Instagram aufgetauchten Werbeanzeige soll Horizon Forbidden West noch 2021 erscheinen. Aber ob das auch wirklich eine verlässliche Quelle ist?


Über das diesjährige Call of Duty, das voraussichtlich wieder ums Weihnachtsgeschäft herum erscheinen wird, ranken sich bereits einige Gerüchte. Setting soll etwa wieder der 2. Weltkrieg sein.



Indie-Highlights gibt es auch 2021: Das herausragende Disco Elysium bekam etwa einen Final Cut mit zusätzlichen Inhalten spendiert.

Im Interview mit Felice Kuan und Erika Mori

Publisher Square Enix gab uns die Gelegenheit, nach der Ankündigung von Life is Strange: True Colors noch mit Senior Staff Writer Felice Kuan und Hauptdarstellerin Erika Mori zu sprechen.

Von: Matthias Dammes



Felice Kuan

Felice Kuan arbeitet als Narrative Director bei Deck Nine. Vor True Colors hat sie auch schon am Ableger Life is Strange: Before the Storm mitgeschrieben. Ihre Ausbildung hat Kuan an der NYU Tisch School of the Arts mit einem Abschluss in Musical Theatre Writing gemacht.

Knapp einen Monat ist es nun her, dass Square Enix und die Entwickler von Deck Nine mit Life is Strange: True Colors den neuesten Teil der beliebten Adventure-Reihe angekündigt haben. Alle Informationen zum Abenteuer von Alex Chen in der Kleinstadt Haven Springs lest ihr in unserer ausführlichen Vorschau zum Spiel in der vorherigen Ausgabe. Publisher Square Enix hatte uns nun aber zusätzlich noch die Gelegenheit verschafft, ein kurzes Interview mit Senior Staff Writer Felice Kuan und der englischsprachigen Hauptdarstellerin Erika Mori zu führen.

PC Games: Wenn du als Autor damit beginnst, darüber nachzudenken, wie der Protagonist für eine Geschichte sein sollte, wie gehst du an diesen Prozess heran? Hast du zuerst eine grobe Handlung und du passt den Protagonisten dann in diese Story ein oder kommen die Kernideen für den Helden zuerst? Erzähl uns ein wenig vom kreativen Prozess, an dessen Ende ihr Alex Chen erschaffen hattet.

Felice Kuan: Für ein Life-is-Strange-Spiel machte es Sinn für uns, mit der Kraft und den zentralen Themen zu beginnen. Wir waren speziell an einer auf Empathie basierenden Kraft interessiert, weil für uns ist das gesamte Genre der erzählerischen Adventures im Grunde eine „Empathy-Machine" – der Spieler erlebt buchstäblich das Leben einer anderen Person und sieht die Welt aus deren Perspektive. Wir haben das immer als sehr kraftvoll empfunden und wollten ein Spiel machen, das diese Idee vollständig aufgreift. Eines meiner liebsten Dinge beim Schreiben innerhalb des Life-is-Strange-Universums ist die Verletzlichkeit und Ehrlichkeit der Charaktere sowie der Schwerpunkt auf der geistigen Gesundheit. Wir haben einen Charakter gesucht, für den Empathie eine Verletzlichkeit darstellt, die sich schrittweise in eine Stärke verwandelt, in etwas, das sie gänzlich an sich selbst akzeptiert.

PC Games: War es eine gezielte Entscheidung zu einer Frau als Hauptcharakter zurückzukehren, nachdem Sean und Daniel nicht so beliebt waren im Vergleich zu Max und Chloe, oder hätte Alex auch ein Mann sein können, wenn es mit der Geschichte besser zusammengepasst hätte?

Felice Kuan: Wir haben begonnen Alex auszuarbeiten, bevor die erste Episode von Life is Strange 2 veröffentlicht wurde, also war ihre Erschaffung ein völlig eigenständiger Prozess. Sean und Daniel waren eine Inspiration für uns, vor allem indem sie uns zeigten, dass Videospiel-Charaktere echtes Mitgefühl erzeugen können – die „Empathie-Maschine", die ich bereits erwähnt habe.

PC Games: In dem kleinen Clip, den wir gesehen haben, spricht Alex mit einem Doktor, wir vermutet es ist eine Art Psychiater. Ist das nur für den Anfang des Spiels, oder werden wir im Verlauf weitere Einblicke in Alex' Vergangenheit bekommen? Möglicherweise in Form von Flashbacks?

Felice Kuan: Ja, Dr. Lynn ist Alex' Psychiater und das ist die allererste Szene des Spiels. Ihr werdet definitiv mehr über die Vergangenheit von Alex im Verlauf des Spiels erfahren.

PC Games: Habt ihr die Entscheidung, Steph zurückzubringen, aufgrund ihrer hohen Beliebtheit bei Spielern von Before the Storm getroffen, oder ist das etwas, das ihr

Alex Chen ist eine junge Frau, die schon viel erlebt hat und mit ihrem ganz speziellen „Problem“ fertig werden muss.

eh machen wolltet, als ihr 2017 mit der Arbeit am Spiel begonnen habt? Werden wir D&D mit ihr spielen?

Felice Kuan: Wir lieben Steph und wollten immer mehr mit ihr machen. Ihre Beliebtheit bei den Spielern hat geholfen, das zu realisieren. Was den Steph-DLC Wavelength's angeht, werde ich noch nichts verraten. :)

PC Games: Wenn unsere Nachforschungen stimmen war diese das erste Mal, dass du an einem Videospiel gearbeitet hast. Du hast zuvor vor allem Theater gespielt. Was war es für ein Erlebnis, diesen virtuellen Charakter zum Leben zu erwecken? Was sind die größten Unterschiede im Vergleich zur Arbeit am Theater?

Erika Mori: Du hast recht – es war sogar das erste Mal, dass ich ein echtes Vorsprechen absolvieren musste, da ich eigentlich seit der High School nicht mehr geschauspielert hatte. Ich habe den Prozess geliebt, Alex zum Leben zu erwecken, besonders weil es so gemeinschaftlich mit dem Team von Deck Nine war. Der größte Unterschied zum Theater ist, dass wir Inhalte ähnlich wie bei Film und Fernsehen aufnehmen. Das heißt, dass wir nicht am Anfang starten und uns bis zum Ende durcharbeiten. In die Mitte einer Szene in der Mitte der Geschichte zu springen, war zunächst etwas verwirrend, aber ich hatte den Bogen ganz schnell raus.

PC Games: Was gefällt dir an Alex am besten?

Erika Mori: Meine Lieblingseigenschaft von Alex ist, wie hoffnungsvoll sie ist – hoffnungsvoll für die Zukunft, für andere, für sich selbst. Das macht sie liebenswürdig und wirklich zu jemandem, dem man die Daumen drückt.

PC Games: Wie viel von dir selbst siehst du in Alex? Hattest du die Freiheit, den Charakter mit deinem Spiel zu verbessern, oder musstest du dich strikt an das Skript halten?

Erika Mori: Ich hatte immense Freiheit während des kreativen Prozesses, um Alex zum Leben zu erwecken. Die Regisseure haben mir oft einige Hintergrundinfos gegeben, um eine Szene abzustecken, aber dann haben sie mich einfach spielen lassen, sobald die Kameras liefen. Die gesamte Reise der Entdeckung von Alex war sehr gemeinschaftlich und ich wurde während dieses Prozesses sehr willkommen geheißen, ein Teil davon zu sein.

PC Games: Alex hat eine schwierige Vergangenheit. Getrennt von ihrem Bruder, aufgewachsen bei Pflegeeltern, anscheinend mit regelmäßigen Therapiesitzungen wegen „ihres Problems“. Wie versetzt du dich in die Rolle dieses verletzlichen Mädchens? Hast du vergleichbare Rollen gespielt, oder sogar persönliche Erfahrungen, die dir beim Verständnis des Charakters geholfen haben?

Erika Mori: Alex' anhaltende Hoffnung hat es mir leicht gemacht, eine Verbindung zu ihr aufzubauen und das ist der Anker, an den ich mich während der Erschaffung des Charakters geklammert habe. All die starken Emotionen, die Alex durchmacht, habe ich selbst schon erlebt. Also habe ich herausgefunden, wo in meinem Körper die Gefühle für jede dieser Emotionen angesiedelt sind, so dass ich während der entsprechenden Szenen darauf zurückgreifen kann. Das hat mir die Freiheit gegeben, in der Szene, im Skript und im Kontext Alex zu bleiben, während ich trotzdem auf ehrliche Weise diese Emotionen abgerufen habe. Das hat auch den Prozess, immer wieder zu diesen tiefen Emotionen zurückzukehren, sicherer gemacht, denn ich musste mich nicht erneut traumatisieren, indem ich die Ereignisse aus meinem persönlichen Leben immer wieder abrufe. In der Lage zu sein, aus meinen eigenen persönlichen Fehlern, Erfolgen und Freuden auf gesunde Weise zu schöpfen, hat mir geholfen, der Alex, die ihr im Spiel trefft, Gestalt und Nuance zu verleihen.



Erika Mori

Erika Mori wurde auf Hawaii geboren und ist in Colorado aufgewachsen. Heute lebt sie in Denver und hat erst kürzlich zur Schauspielerei zurückgefunden, nachdem sie einige Zeit als Unternehmensberaterin in der Wirtschaft gearbeitet hat. Gespielt hat sie zuvor vor allem in regionalen Theaterproduktionen.

Valheim Guide:
Wie ihr alle Bosse besiegt – klassisch oder clever

Unbesiegbar: In diesem Guide bringen wir euch bei, wie ihr alle Bosse in Valheim besiegt. Dabei bieten wir euch immer eine „klassische“ Art, in der ihr euch ein ehrenhaftes Duell mit dem Boss liefert – und eine „clevere“ Art, die dem Boss nicht den Hauch einer Chance lässt. Also schnappt euch eure Axt und sammelt ein paar Trophäen. Heute werden wir Bosse jagen!

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller



Steam-Spieler strömen millionenfach in die zehnte Welt: Valheims Aufstieg gleicht einer nordischen Heldensage. Ein grundsolider Early-Access-Launch und ein packendes Spielprinzip lassen das Wikinger-Survival-Spiel aktuell durchstarten. Der Gameplay-Loop orientiert sich dabei an einer Boss-basierenden Progression im Stile von Terrarias. So motivierend es auch ist, Bosse zu suchen und in einer epischen Schlacht in die Knie zu zwingen – manchmal schlägt der Feind doch härter zu, als ihr zunächst erwartet. Doch verzagt nicht, denn wir sind hier, um euren Speer zu lenken, Wikinger!

TIPP!

Bevor ihr weiterlest, kommt unser wichtigster Tipp direkt zu Beginn: Wenn sie keine Heilungsmechanik besitzen, werden die Bosse von Valheim zwischen euren Versuchen keine Lebensenergie regenerieren! Jeder Schlag zählt, also lasst euch nicht entmutigen – irgendwann liegt selbst der härteste Boss im Dreck.

In unserem Bossguide zu Valheim behandeln wir alle Bosse der zehnten Welt und geben euch detaillierte Tipps für einen optimalen Bosskampf, samt Vorbereitung und Bautipps. Richtig gelesen: Bautipps. Denn Valheim bietet euch eine Menge Freiheit in eurem Vorgehen. Ihr könnt das starke Bausystem des Survivalspiels fast überall zur Anwendung bringen und euch damit, bei einem cleverem Vorgehen, den Bosskampf stark vereinfachen. Deshalb raten wir euch für jeden Boss zwei Herangehensweisen:

- **Mit der „klassischen“ Variante** liefert ihr euch ein Duell mit dem Boss. Nur ihr, der Feind und euer treues Schwert. Auch hier werden wir euch natürlich die entsprechenden Tipps geben, um mit der bestmöglichen Vorbereitung in den Kampf zu gehen, wie zum Beispiel der stärksten Rüstung oder wichtigen Tränken. Nur, weil ihr eine Herausforderung mögt, müsst ihr natürlich nicht eure hart erspielten Vorteile aufgeben. Thor wäre stolz auf euch!
- **Mit der „cleveren“ Variante** hebelt ihr die Mechaniken des entsprechenden Bosses aus, sodass ihr ihn im Anschluss nach Herzenslust



Eikthyr stellt für Neulinge die erste große Hürde dar. Wir empfehlen ausdrücklich, euch im „ehrenhaften" Kampf mit dem Hirsch-Boss zu messen. Ihr lernt währenddessen ein paar wichtige Mechaniken!

verprügeln oder mit Pfeilen spicken könnt. Dazu werdet ihr im auf abenteuerliche (aber leicht nachvollziehbare) Konstruktionen zurückgreifen, mit deren Hilfe ihr den Kampfplatz auf eine Art und Weise verändert, die dem Boss nicht den Hauch einer Chance lässt. Wem das zu sehr nach „Cheaten" klingt, der wendet einfach die klassische Variante an. Im Zweifelsfall haltet ihr euch einfach vor Augen, dass ihr den Boss mit der cleveren Variante eben nicht durch eure Stärke, sondern durch eure Schläue besiegt. Außerdem sind die Entwickler natürlich nicht doof und bessern ständig im KI-Bereich nach, sodass ihr selbst mit den Hilfskonstruktionen oft ein wenig kämpfen müsst. Trotzdem: Loki wäre stolz auf euch!

ACHTUNG!

Es ist wichtig, also erwähnen wir es hier noch einmal explizit: Die meisten alten Guides, mit deren Hilfe ihr die KI der Bosse ausschaltet, funktionieren nicht mehr! Die Entwickler bessern zu schnell nach, also halten wir uns an Taktiken, die auch dann funktionieren, wenn die Bosse nicht „kaputtgehen".

Eikthyr für klassische Wikinger

Euer erstes Ziel ist der gigantische Hirsch Eikthyr. Als Einsteiger-Endgegner hält sich Eikthyr glücklicherweise stark zurück und kann, mit ein wenig Übung, von jedem Spieler in der „klassischen" Variante bewältigt werden. Wir empfehlen sogar ausdrücklich, ein oder zwei klassische Versuche zu starten, bevor ihr den Riesenhirsch auf die clevere Art und Weise erlegt. Der Grund dafür ist, dass Eikthyr etwas darstellt, dass sich im Spieldesign ein „Beefgate" nennt: euer erster Bosskampf stellt sicher, dass ihr auf spätere Gebiete wie den Dunklen Wald vorbereitet seid, indem er euch mit wichtigen Mechaniken vertraut macht. Erst wenn ihr gut vorbereitet seid und eure grundlegende Mustererkennung anschmeißt, werdet ihr zum Beispiel auch die Angriffe der Trolle mit einer Ausweichrolle oder einer Parade beantworten, anstatt in die neunte Welt zurückgeprügelt zu werden. Ihr benötigt eine komplette Lederrüstung, einen Bogen, mindestens 100 Holzpfeile, einen Feuersteinschild und einen Speer. Esst drei unterschiedliche Nahrungsmittel und es kann bereits losgehen – Tränke oder Ähnliches stehen euch in diesem Zeitalter noch nicht zur Verfügung. Eikthyr spawnt in einer kleinen pinken Wolke, direkt neben seinem Altar, wenn ihr zwei Hirschköpfe darauf opfert. Der Boss-Elch hat außerdem drei Angriffe, die er in unregelmäßigen Abständen in eure Richtung schickt.

TIPP!

Achtet auch darauf, dass ihr euch vor dem Bosskampf den „Ruhebonus" in eurer Hütte abholt. Ein 50 % Bonus auf eurer Lebensregeneration und ein 100 % Bonus auf eure Ausdauerregeneration stellen den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage dar. Das gilt für alle Bosskämpfe!

- **Das Blitzfeld** trifft alles um ihn herum in einem Radius von zirka 10 m. Rennt einfach aus seiner Reichweite, wenn ihr seht, wir Eikthyr auf die Hinterbeine steigt. Nahkämpfer können auch mit ihrem Holzschild blocken – die Angriffe sehen böse aus, prallen aber anstandslos von eurem Schild ab.
- **Der Blitzkegel** trifft alles in einem Kegel vor Eiktyr. Immer wenn der Hirsch in gerader Linie von euch wegläuft, dreht er sich danach um und schießt mit Blitzen. Nahkämpfer können blocken, Fernkämpfer gehen hinter einem der Ritualsteine in Deckung.
- **Die Kopfnuss** ist der stärkste Angriff von Eikthyr und kann unvorbereitete Spieler mit einem Treffer aus der Lederrüstung sprengen. Wenn der Ober-Hirsch auf euch zurennt und den Kopf senkt, blockiert ihr entweder oder rennt schlicht und ergreifend davon; Eikthyr zielt nicht besonders gut.

Generell gilt, dass ihr Eikthyrs Angriffen gut ausweichen könnt, indem ihr in einem 45° Winkel von ihm fortlauft. Das stellt sicher, dass ihr weder innerhalb der Reichweite der Flächenangriffe, noch direkt vor der tödlichen Kopfnuss befindet.

Eikthyr für clevere Wikinger

Wenn ihr eher ein Anhänger Lokis als ein Krieger Thors seid, möchtet ihr Eikthyr vielleicht auf eine ebenso clevere wie passende Weise besiegen. Was baut man, wenn man Hirsche jagen will? Richtig: einen Hochstand! Wie ihr auf unserem Bild erkennt, besteht der betreffende Ausguck lediglich aus einer Plattform, ein paar Treppen und genug Stützen, um das Ganze vor dem Kollaps zu bewahren.

- **Eine Brüstung** verhindert, dass euch Eikthyr mit seinen Attacken von eurem Hochsitz schleudert. Bringt an mindestens drei Seiten der Plattform hüfthohe Barrieren an, um eure Position zu sichern.
- **Eine Palisade** verhindert (zumindest eine Weile lang), dass Eikthyr eure Schicke Konstruktion mit ei-

Euer Hochstand wird seit dem letzten Patch zwar die KI von Eikthyr nicht mehr ausschalten, hält den Hirsch aber trotzdem auf Abstand und verschafft euch eine Menge Spielraum.

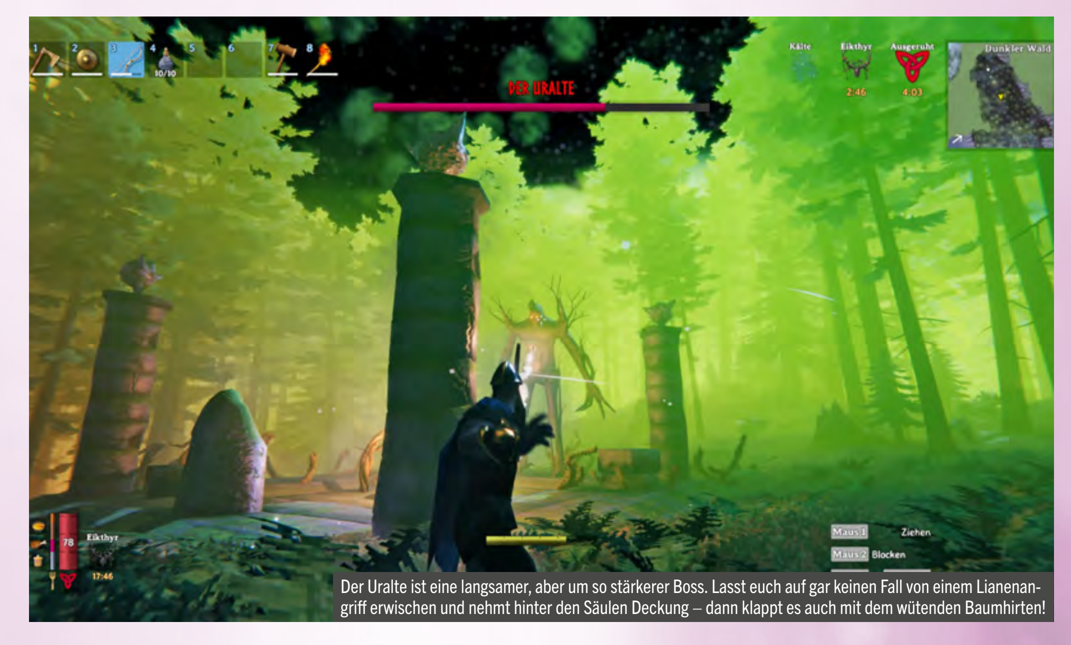
ner Kopfnuss in Zahnstocher verwandelt. Platziert die Mauern rings um euren Stand und lasst eine kleine Öffnung frei, damit ihr eure Mini-Festung problemlos betreten und verlassen könnt.

• **Ein Feuer** beschert euch auch in der Wildnis einen achtminütigen Ruhebonus, wenn ihr euch mit „X" davorsetzt.

Sobald der Kampf beginnt, rennt ihr in euren Hochstand und beharkt Eikthyr mit Pfeilen. Eikthyr wir die meiste Zeit euren Wall angreifen und versuchen, euch mit einem Blitzangriff vom Hochstand zu holen. Repariert bei Bedarf eure Palisade und ersetzt zerstörte Bauteile. Sollte euch das im laufenden Gefecht zu viel Mikromanagement sein, benutzt ihr einfach die soliden Palisadenbauteile als improvisierte Deckung. Verlasst euch auf eure Sicherungswände, gebt Dauerfeuer und schnappt euch im Anschluss den Kopf von Eikthyr. Fertig!

Der Uralte für klassische Wikinger

Der Uralte stellt bereits eine völlig andere Kategorie als Eikthyr dar: Wer hier ohne einen Plan oder das Wissen um die Angriffe des Bosses in den Kampf geht, wird wenig später das gute alte „Floß der Schande" bauen. Aber eines nach dem Anderen: Um den Uralten zu finden, müsst ihr Vegvisir-Steine in den Grabkammern des dunklen Waldes erforschen, denn im Gegensatz zu Eikthyr wird euch der Standpunkt nicht von Beginn an mitgeteilt. Es ist sehr wahrscheinlich, dass ihr euer erstes Schiff bauen müsst, um den Uralten zu erreichen, denn wenn ihr nicht das Glück habt, den Boss-Baum auf einer Halbinsel zu spawnen, befindet er sich auf eurer direkten Nachbarinsel. So oder so empfehlen wir euch für diesen Kampf eine komplette Bronzezeit-Rüstung anzulegen, die im Idealfall auf die höchste derzeit mögliche Stufe gebracht wurde. Mit dem Uralten und der Bronzezeit-Rüstung gelangt ihr auch an einen Scheideweg: Wollt ihr lieber schwere Rüstung tragen und euch um 20 % langsamer bewegen, oder nehmt ihr mit Trolleder Vorlieb, das euch keinen hohen Schutz bietet, euch dafür aber ungehemmt sprinten und besser schleichen lässt.



Der Uralte ist eine langsamer, aber um so stärkerer Boss. Lasst euch auf gar keinen Fall von einem Lianenangriff erwischen und nehmt hinter den Säulen Deckung – dann klappt es auch mit dem wütenden Baumhirten!

TIPP!

Wir empfehlen Neueinsteigern in jedem Fall die schwere Rüstung. Schnappt euch in jedem Zeitalter außerdem einen Rundschild – mit den Turmschilden könnt ihr nicht parieren!



Er kann so viel brüllen, wie er will: Der Uralte erwischt uns in unserem Bunker nicht. Wurzeln, die in eurem Loch spawnen, könnt ihr einfach per Axt erledigen. Verbrennt den Baum-Boss mit euren Feuerpfeilen!

Mit der Hilfe des Fermentierers stellt ihr „Gesunden Met" her, während ihr den Rest eures Harzes für mindestens einhundert Brandpfeile verwendet. Eure Fernwaffe sollte zu diesem Zeitpunkt ein voll geupgradeter Edelholzbogen sein – das nötige Kernholz erhaltet ihr im Dunklen Wald in rauen Mengen. Übrigens: Der Hirschzertrümmerer ist eine Falle. Der Riesenhammer sieht zwar toll aus, da der Uralte jedoch gegenüber Hack- und Feuerschaden empfindlich ist, stellen eine Axt oder ein Brandpfeil die bessere Alternative dar. Außerdem könnt ihr mit der Zweihandwaffe nur schwer parieren. Steckt nun die drei stärksten Nahrungsmittel in die Tasche, die ihr finden könnt und macht euch auf die Bootsfahrt zum Uralten. Um den Boss zu beschwören, benötigt ihr drei uralte Samen, die ihr entweder als Beute aus Grauzwerg-Schamanen und Berserkern zieht oder in Grauzwergnestern findet. Unser Geheimtipp: Lasst mindestens eines der Nester in Ruhe, damit ihr im Zweifelsfall eine unendliche Anzahl an Samen farmen könnt. Die Attacken des Super-Baumes sind:

• **Ein schweres Stampfen**, das alles in Nahkampfreichweite trifft, von einem geupgradeten Bronze-Buckler aber gut geblockt oder pariert werden kann. Der Uralte lehnt sich dabei zurück und lässt im Anschluss seinen Fuß auf euren Kopf krachen. Wir empfehlen, die Fernkampf-Variante samt Feinholzbogen zu wählen, denn wenn der Angriff landet, verschwindet mit einem Fußtritt über die Hälfte eurer Lebensenergie – und ihr habt die ganzen Feuerpfeile schließlich nicht aus Spaß hergestellt. Haltet euren Abstand und versteckt euch hinter den Steinsäulen um den Beschwörungsplatz herum, wenn ihr verschnaufen müsst.

• **Beschworene Wurzeln** wachsen aus dem Boden, wenn der Uralte seinen Arm hebt. Sobald die ersten Triebe aus dem Boden sprießen, wechselt ihr die Position und lauft hinter eine Säule, welche die Wurzeln nicht abdecken. Schießt währenddessen fleißig weiter mit Feuerpfeilen.

• **Ein Lianenangriff**, der aus dem Arm des Uralten schießt, ist die gefährlichste Attacke des Bosses. Wenn der Angriff landet, verpufft euer Wikinger augenblicklich und hinterlässt einen traurigen kleinen Grabstein – außer ihr habt das Glück, dass ihr nur von einer Liane erwischt wurdet. Glücklicherweise erkennt ihr den Angriff sehr leicht und könnt selbst dann noch hinter eine Säule laufen, wenn sich die Lianen bereits im Anflug befinden. Die Säulen an sich nehmen zwar Schaden, zerbrechen aber selbst bei einem Bosskampf von einer Viertelstunde nicht – im Gegensatz übrigens zu den Bäumen, die euch umgeben. Haltet euch von der Bewaldung fern, denn selbst große Fichten werden von dem Uralten in einem Angriff entwurzelt, sodass ihr nicht nur den Attacken des Bosses, sondern auch fallenden Bäumen ausweichen müsst.

Die aus dem Boden sprießenden Lianen sind übrigens, im Gegensatz zu den Wurzeln des Uralten, harmlos. Wenn ihr jederzeit aufpasst, dass sich eine Säule zwischen euch und dem Uralten befindet, ihr, wenn es wichtig wird, eure Position wechselt und Dauerfeuer mit euren Brandpfeilen gebt, fällt ihr den Uralten in Windeseile.

Der Uralte für clevere Wikinger

Clevere Wikinger bringen dieselbe Ausrüstung mit, wie ihre klassischen Brüder – wir überlassen nichts dem Zufall. Ihr packt außerdem eine Spitzhacke ein, die entweder die Geweih-Version Eikthyr oder die Bronze-Variante aus der Schmiede sein darf. Bevor ihr den Boss beschwört, bereitet ihr, ähnlich wie bei Eikthyr zuvor, dem Kampfplatz vor. Diesmal gestaltet sich das Ganze jedoch als deutlich einfacher, denn alles, was ihr tun müsst, ist euch einen „Mini-Bunker" vor dem Ritualplatz zu graben.

• **Stellt euch an den Rand der Plattform** und beginnt, nach unten zu graben

• **Sobald ihr den Rand des Ritualplatzes ausgegraben habt**, unterminiert ihr die Plattform, indem ihr euch schräg unter die Steine buddelt – in unserem Beispiel seht ihr, was wir damit meinen.

• **Grabt eine kleine Rampe**, die es euch erleichtert, den Boss anzuschießen und aus dem Loch zu hüpfen.

• **Setzt zehn bis fünfzehn Feuer** um euren Bunkereingang herum. Wir nehmen jedes Bisschen Schaden mit.

Beschwört den Boss. Springt nun in euren Mini-Bunker, wartet, bis der Uralte sich zu euch bequemt und schießt Feuerpfeile. Die KI wird versuchen, die Feuer auszutreten, also begibt sie sich in Reichweite eurer Pfeile. Passt auf, dass ihr nicht von den Stampfangriffen des Bosses erwischt werdet – wenn es knapp wird, lauft ihr einfach weiter in euren Bunker hinein und trinkt einen gesunden Met. Die meisten Angriffe des Bosses sollten jedoch harmlos über euch hinwegfegen. Sollte der Uralte es tatsächlich schaffen, Wurzeln in eurem Loch zu beschwören, entfernt ihr diese per Schild und Axt und nehmt den Boss im Anschluss weiter unter Feuer. Da die KI deutlich verbessert wurde, wird der Uralte immer wieder von eurem Bunker Abstand nehmen und in den Wald hinein wandern. Klettert in diesem Fall aus eurem Loch und beharkt ihn mit Pfeilen, bis er sich wieder umdreht. Den Lianenangriffen weicht ihr auf diese Entfernung kinderleicht aus. Sobald er wieder beginnt, Wurzeln zu beschwören, hüpft ihr in euren Bunker, bis die Wurzeln weg sind. Wiederholt das Spiel, bis der Uralte fällt.

Der Knochenwanst für klassische Wikinger

Mit dem Knochenwanst geratet ihr das erste Mal an einen Boss, der ein wenig mehr Aufwand benötigt. Das liegt zum einen an der Umgebung, in der ihr den Knochenwanst bekämpft: Der Sumpf strotzt nur so vor giftigen Egeln, starken Draugr-Bogenschützen und sogar Surt-



Er ragt turmhoch vor euch auf, während ihr bis zu den Knien im Morast steht: Der Knochenwanst stellt die erste Zerreißprobe für junge Wikinger dar. Vergesst nicht, dass der Wanst unempfindliche gegen Feuerpfeile ist!

lingen, die euch mitten im Kampf Feuerbälle ins Genick werfen können. Um so wichtiger ist es hier, den Kampfplatz vor eurem Duell anständig zu säubern. Um den Knochenwanst überhaupt erst zu finden, sucht ihr Vegvisir-Steine in den Sumpf-Krypten, oder den verfallenen Steintürmen. Die 10 benötigten verwitterten Knochen findet ihr, ebenso wie den zur Vorbereitung nötigen Eisenschrott, in den Sumpf-Krypten. Also los geht's, ihr habt eine Menge schleimiger Gruften zu durchwühlen!

Neben einer komplett geupgradeten Eisenrüstung benötigt ihr einen Eisenrundschild und einen Eisenstreitkolben. Wichtig: In diesem Fall MUSS es der Streitkolben sein, denn der Knochenwanst ist extrem resistent gegen Hieb-, Feuer- und Stichschaden. Das schließt auch die bisherige „Abstand halten und Feuerpfeile verschießen" Taktik aus. Wer trotzdem im Fernkampf angreifen möchte, begibt sich in die Berge, um Frostdrüsen und Obsidian zu besorgen, denn Kälte mag der Knochenwanst überhaupt nicht. Dafür braut ihr zunächst Met der Frostresistenz und eine Eisenspitzhacke, mit deren Hilfe ihr Obsidian abbaut. Euer nächstes Ziel sind die blauen Drachen, die Frostdrüsen fallen lassen – nach einem kurzen Besuch an der Werkbank, seid ihr stolzer Besitzer von Frostpfeilen!

WICHTIG!

Nehmt nicht nur gesunden Met mit, sondern unbedingt auch einen vollen Stapel Giftresistenz-Met! Ohne Giftresistenz habt ihr den Kampf bereits so gut wie verloren.

Wenn ihr bereit seid, säubert ihr den Kampfplatz von normalen Feinden und glättet das Gelände im Optimalfall ein wenig. Der Knochenwanst besitzt die folgenden Fähigkeiten:

- **Ein Klauenangriff**, der fiesen Schaden verursacht, sich aber gut blocken lässt. Profis versuchen, den Angriff zu parieren, denn das spart Stamina und verhindert, dass kleine Schadenszahlen durch den Schild dringen. Da der Angriff sehr langsam erfolgt, könnt ihr auch mit einer Ausweichrolle „durch den Schlag hindurch" hechten – rollt immer in den Angriff hinein, nie vom Boss weg. Ihr wollt an dem Kochenwanst kleben, wie Honig an einem Bienenstock.
- **Eine Schleimbombe**, die der Wanst in der Regel hinter euch schmeißt. Beim Aufprall werden sowohl Schleime, als auch die Schwert- und Bogenvarianten von Skeletten gespawnt. Kümmert euch augenblicklich um diese Feinde, denn wenn der Wanst zwei bis drei Schleimbomben wirft, werdet ihr innerhalb von Sekunden überwältigt.
- **Schleimkotze.** Richtig gelesen, der Knochenwanst lehnt sich nach vorne und erbricht eine große Menge an Schleim, der sich rasant über den Boden verteilt. Rennt sofort von dem Wanst weg, wenn ihr diesen Angriff seht – sollte das nicht funktionieren, werdet ihr vergiftet. Das ist kein Beinbruch, denn ihr habt ja im Voraus einen Giftresisten-Met getrunken. Vermeidet diesen Schaden trotzdem, wenn ihr könnt.

Attackiert den Wanst beständig mit eurem Eisenstreitkolben, blockt alle Klauenhiebe und kümmert euch um die spawnenden Feinde. Das war es bereits! Der Knochenwanst gilt als erste große Hürde für Odins Auserkorene, doch mit guter Vorbereitung und ein wenig Stahl im Rückgrat bewältigt ihr auch diese Herausforderung.

Der Knochenwanst für clevere Wikinger

Solltet ihr zu den Anhängern Lokis gehören, wird der Kampf für euch deutlich einfacher. Wir gehen sogar so weit und behaupten, dass die Übung kaum noch Ähnlichkeit mit einem Kampf hat. Für diese Variante benötigt ihr zwingend die oben beschriebenen Frostpfeile, also braut euren Met, schmiedet eure Spitzhacke und unternehmt einen Bergausflug. Sobald ihr 100 bis 200 Frostpfeile angesammelt habt, fällt ihr ein paar Bäume und begebt euch in den Sumpf. Sucht euch einen den der uralten Bäume in der Nähe des Kampfplatzes aus, errichtet eine Handwerksstation und macht euch an die Arbeit:

- **Baut eine Treppe**, die den Baum entlang hoch in seine Wipfel führt. Dafür könnt ihr entweder tatsächliche Treppen, oder kleine Holzplattformen verwenden, die ihr in die Rinde des Baumes steckt.
- **Eine 45°-Stütze** in Wipfelnähe stellt die Basis für euer weiteres Vorgehen dar.
- **Ein breites Baumhaus** mit ei-

ACHTUNG!

Der Kochenwanst regeneriert während des gesamtes Kampfes Lebensenergie, also lasst euch nicht zu viel Zeit.

nem Loch im Boden vollendet euer Meisterwerk. Halbhohe Wände stellen sicher, dass ihr den Boss auch noch beharken könnt, wenn er flüchtet. Errichtet hier eine weitere Handwerksstation und klettert wieder hinunter.



Mit Hilfe eures Baumhauses nehmt ihr dem Knochenwanst jeglichen Handlungsspielraum. Der Boss wird zu einem hilflosen Sack Schleim – sehr befriedigend, wenn er euch im Vorhinein jedes Mal durch den Sumpf geprügelt hat.

WICHTIG!

Ihr müsst eure Baumhaus wirklich sehr hoch bauen, denn sonst wird der Boss euch mit der riesigen Hitbox seines Klauenangriffes erreichen.

Was nun kommt, können sich clevere Wikinger bestimmt selbst zusammenreimen: Ihr beschwört den Knochenwanst, rennt zu eurem improvisierten Baumhaus, zückt eure Frostpfeile und wartet, bis der Knochenwanst zu euch hinüberkriecht. Schießt durch das Loch im Boden und wechselt auf seitliche Stellung, wenn der Boss flüchten will. Wenn er sich zu weit entfernt, klettert ihr kurz hinunter und wartet, bis er sich wieder in Reichweite begibt. Der Knochenwanst gehört allerdings zu den Bossen, welche die größten Probleme mit der cleveren Methode haben. Das höchste der Gefühle ist im Normalfall, dass ein paar Schleime auf eurer Plattform spawnen. Bearbeitet sie mit dem Streitkolben und trinkt einen Widerstandstrank. Wiederholt das Spiel, bis der Knochenwanst im Schlick liegt.

Die Zeiten der gemütlichen Bossduelle sind vorbei, ab jetzt wird des ernst: Sich auf klassische Art und Weise mit Moder anzulegen ist oft ein Todesurteil, denn ihr seid extrem von dem Aufbau des Kampfplatzes abhängig. Aber dazu später, denn vor dem Duell kommt die Vorbereitung: Legt euch unbedingt eine komplette Wolfsrüstung, samt Drachenhelm und Fellumhang zu. Ebenfalls unbedingt notwendig sind der Bogen Draugr-Reißzahn und ein bis zwei Stapel des starken gesunden Mets. Es obliegt euch, ob ihr eure Ausrüstung maximal aufwerten möchtet, denn alleine ein Wolfsrüstungsteil braucht bis zu 60 (!) Silberbarren pro Stufe, doch wir würden euch stark empfehlen, zumindest den Bogen zu upgraden. Außerdem benötigt ihr einen Jagdbogen, falls euer Draugr-Reißzahn mitten im Kampf zerbrechen sollte. Richtig gelesen: Die Entwickler haben die Lebenspunkte von Moder stark angehoben, sodass ihr euch auf einen langen, sehr langen Kampf gefasst machen solltet.

Die Wahl der Pfeile ist eure nächste Aufgabe: Grundsätzlich ist die Drachenmutter anfällig gegen Feuerschaden. Giftpfeile sind jedoch derartig stark, dass sie auf lange Sicht mehr Schaden anrichten. Wir empfehlen einfach, mehrere 100er-Stapel Gift- und Feuerpfeil einzupacken. Auf diese Weise geht ihr auf Nummer sicher. Die Nahrungsmittel eurer Wahl sollten mindestens Würste, ein Rübeneintopf und eine Karottensuppe sein – alles was euch viel Stamina beschert, ist hier eine gute Wahl.

Ihr beschwört Moder, indem ihr drei ihrer Eier sucht und ihrem Altar opfert – das Problem ist jedoch, das die Dinger mehr als 200 Kilo wiegen und sich nicht teleportieren lassen. Immerhin sind die Eier leicht zu finden: Achtet einfach auf einen grellen pinken Schimmer, der durch das Weiß der Eiswüste blitzt. Ihr könnt die Dinger auf jedem Berg eurer Welt finden. Und ja – die Drachenmutter zu beschwören ist ebenso schwierig, wie sie zu erlegen. Sobald ihr den Altar findet, auf dem ihr die Eier platzieren müsst, schaut ihr euch um: Wenn ihr Moder wirklich auf klassische Art und Weise bekämpfen möchtet, braucht ihr eine Menge Platz und flaches Gelände. Dummerweise steht der Altar in der Regel auf einem Berggipfel, also empfehlen wir selbst bei der klassischen Variante, einen mittelgroßen



Die Drachenmutter Moder ist extrem gefährlich, wenn ihr nicht genug Platz habt, um sie zu bekämpfen. Wenn ihr euch einen soliden Kampfplatz baut, ist die Ober-Drachin hingegen ein langer, aber einfacher Kampf.

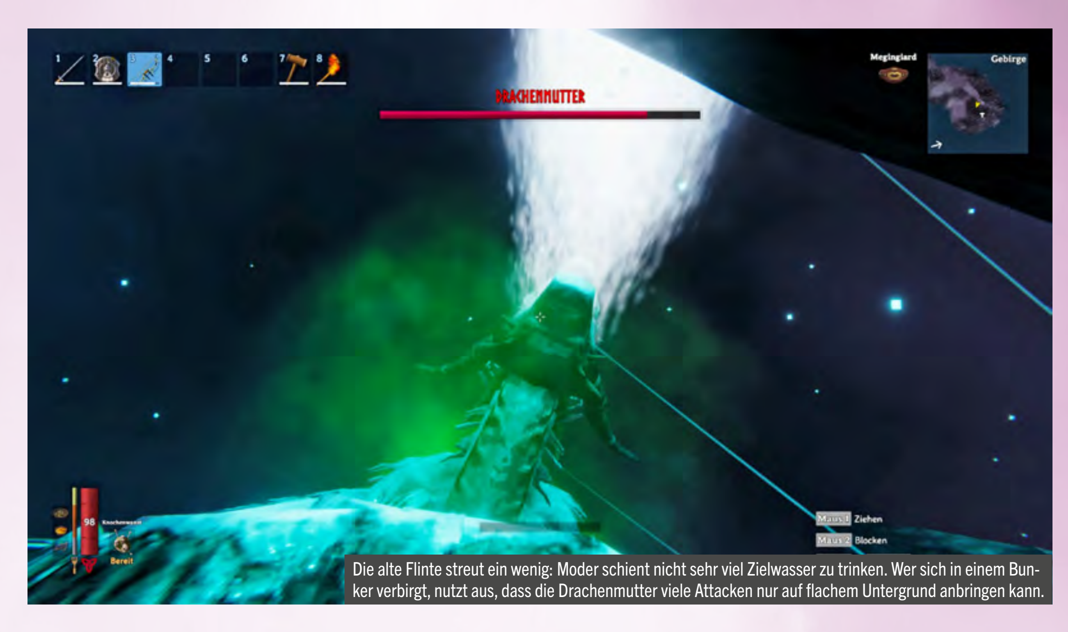
Kampfplatz einzuebnen. Wer Moder auf kleinstem Raum bekämpft, wird nicht lange leben, denn ihre Angriffe haben es in sich:

• **Der Frostregen** ist Moders Lieblings-Attacke. Dabei erhebt sie sich in die Luft und lässt zwei Dutzend Eisgeschosse auf euren Kopf regnen, die bereits ab zwei oder drei Treffern tödlich sind. Rennt in schräger Linie zu Moder und haltet nicht an, bis sie ihr letztes Geschoss abgegeben hat. Achtung: Die Eiskristalle, die am Einschlagpunkt entstehen, sind tatsächlich Hindernisse! Zerschlagt sie mit eurem Schwert. Schlaue Krieger können die Kristalle sogar benutzen, um Moders Sichtlinie zu unterbrechen.

• **Der Frostatem** kommt zur Anwendung, wenn Moder landet. Hier atmet die Drachenmutter eine massive Lanze aus Frostenergie aus, die euch mit einem Treffer aus den Latschen haut. Wenn ihr seht, wie Moder Luft holt, rennt wieder in schräger Linie zu ihr, bis sie sich beruhigt hat.

• **Der Klauenangriff** erfolgt, wenn Moder sich am Boden befindet und ihr direkt vor ihr steht. Der Angriff ist so mächtig, dass er euch nicht nur mit einem Treffer tötet, sondern auch Steingebäude mit Schadenszahlen von über 5000 (!) Punkten atomisiert.

Wenn wir all die Angriffe auswerten, ergibt sich ein eindeutiges Bild: Bleibt in Bewegung und begebt euch auf gar keinen Fall mit der Drachenmutter in den Nahkampf. Das sollte auch verdeutlichen, warum die klassische Methode bei einem schlecht gelegenen Kampfschauplatz kaum machbar ist: Auf einem Berggipfel lässt es sich eher schwierig ausweichen. Solltet ihr Glück haben, oder den Kampfplatz vorbereiten, ist der Bosskampf auch dementsprechend einfach. Mit genug Platz könnt ihr Moders Angriffen kinderleicht ausweichen und in den Angriffspausen Dauerfeuer mit eurem Bogen geben. Verbergt euch hinter dem Altar, wenn Moder landet, denn auf diese Weise könnt ihr Sie oft auf Abstand halten. Sollte euer Hauptbogen zerbrechen, wechselt ihr auf euer Backup. Fertig!



Die alte Flinte streut ein wenig: Moder schient nicht sehr viel Zielwasser zu trinken. Wer sich in einem Bunker verbirgt, nutzt aus, dass die Drachenmutter viele Attacken nur auf flachem Untergrund anbringen kann.

Die Drachenmutter Moder für clevere Wikinger

Wenn ihr zu den Auserkorenen gehört, die einen schlechten Spawn abbekommen haben, verzagt nicht: Loki hat die Lösung für euch parat. Für die einfache Variante von Moder benötigt ihr, neben den oben genannten Gegenständen, lediglich eine Eisenspitzhacke, einen Hammer und ein bis zwei Stapel Holz. Denn, anders als die vorherigen Bosse, kommt Moder auch mit ihrer geupdateten KI kaum gegen die „Bunker-Taktik“ an.

• **Hinter dem Alter** setzen wir die Spitzhacke an und graben uns kreisförmig am Rand entlang nach unten. Der tiefste Punkt sollte direkt vor dem Alter liegen; wenn ihr nicht mehr hinausschauen könnt, grabt ihr noch ein bis zwei Schläge tiefer.

• **Ein Dach aus einfachen Holzplatten** stellt sicher, dass uns Moder nicht sieht und blockt vor allem ihren Frostregen: Die Geschosse zerstören die Platten, werden aber gleichzeitig von ihnen aufgehalten. Bedeckt den tiefsten Punkt, direkt vor dem Alter mit eurem Holzdach.

Das war es bereits! Beschwört nun Moder und hüpft in euren Bunker. Nehmt vor dem Frostregen Deckung und bessert euer Dach aus, wenn es sein muss. In dem Moment, in dem der Boss auf dem Alter landet, lugt ihr aus eurer Deckung und spickt Moders Gesicht mit Pfeilen. Moder kann mit ihren erdgebundenen Angriffen nicht nach oben oder unten zielen, also habt ihr leichtes Spiel. Sollte die Drachenmutter abwandern, klettert ihr wie gehabt aus eurem Loch, schießt sie ein paar mal an, bis sie sich wieder in die Luft erhebt und wiederholt das Ganze, sobald sie landet. Solltet ihr Schaden nehmen, bleibt ihr ruhig, trinkt Met und bessert euren Bunker aus. Viel Spaß!

Yagluth für klassische Wikinger

Fast fertig! Als derzeit letzter Boss holt Yagluth alles aus der Trickkiste, was er kann, doch mit ein wenig Muskelschmalz holt ihr euch auch hier den wohlverdienten Sieg. In der Vorbereitungsphase besorgt ihr euch zunächst eine aufgewertete gepolsterte Rüstung, denn alles andere lädt das Desaster geradezu ein. Vor allem plötzlich auftauchende kleinere Feinde ruinieren garantiert euren Tag, wenn ihr versucht, Yagluth mit einer Wolfsrüstung anzugehen. Neben eurem bereits geupgradeten Draugr-Reißzahn schmiedet ihr euch zudem den Hammer Frostner, den ihr freischaltet, wenn ihr Ymir-Fleisch vom Händler Haldor kauft. Der Grund dafür ist einfach: Yagluth ist nicht nur ein Feuer-Boss, der anfällig gegen Frostschaden ist, sondern auch ein Skelett – und was gäbe es da besseres, als eine stumpfe Hiebwaffe, die obendrein Frostschaden verursacht? Eher vorsichtige Naturen packen obendrein drei bis vierhundert Frostpfeile ein. Freunde des gepflegten Mettrunks müssen an dieser Stelle mit Wein vorlieb nehmen, denn ein voller Stapel Feuerresistenz-Weizenwein ist ein Muss. Jeder einzelne Angriff Yagluths verursacht Feuerschaden und es gibt noch keine Feuer-Resistenzrüstung im Spiel, also trinkt den Wein, bis er euch zu den Ohren wieder herauskommt. Als letzter Boss verlangt Yagluth eben ein wenig mehr Aufwand von euch.



Yagluth hat, ebenso wie Moder, im letzten Patch einen enormen Schub zusätzlicher Lebenspunkte verpasst bekommen. Nimmt man noch die mörderischen Feuerattacken des Lichs hinzu, erwartet euch ein episches Gefecht.

Um Yagluth zu beschwören, benötigt ihr fünf Fuling-Totems, die ihr den Fuling-Camps und verlassenen Türmen in den Ebenen findet. Der Vegvisir, der euch den Aufenthaltsort des Bosses verrät, steht entweder in einem der Türme oder in einer Steinformation, die an „Stonehenge" erinnert und damit glücklicherweise sehr leicht zu erkennen ist. Sobald ihr den Boss-Alter gefunden habt checkt ihr, ob ihr alle Tränke, Pfeile und sonstige Items dabei habt und fasst euch ein Herz. Jetzt wird es ruppig.

• **Der Feueratem** kündigt sich an, indem Yagluth seinen Kopf nach hinten lehnt. Rennt, ebenso wie bei Moder, in schräger Linie zu dem Boss, um dem Inferno auszuweichen. Mehr als eine Sekunde könnt ihr den Angriff nicht mit eurem Schild blocken – rollt im Notfall lieber aus dem Angriff heraus, als all euer Stamina und im Anschluss euer Leben zu verlieren.

• **Der Meteoritenschauer** kündigt sich an, wenn Yagluth seine Hand hebt. Schaut in den Himmel und rennt (ihr habt es erraten) in schräger Linie zu dem Boss. Haltet nicht an, bevor der letzte Meteorit aufgeschlagen ist, denn die Dinger tun weh! Durch den Winkel, in dem die Meteoriten aufschlagen, könnt ihr sie ebenfalls nicht blocken.

• **Einen mächtigen Schlag** bereitet Yagluth immer dann vor, wenn er seine Faust hebt – und sie, im Gegensatz zum Meteoritenschauer, von einem blauen Schimmer umgeben wird. Der folgende Schlag wird von einer Schockwelle begleitet, die euch zurückwirft und einen Bereich aus blauen Flammen auf dem Boden hinterlässt. Dieser setzt euch auch dann in Brand, wenn ihr es schafft, den Schlag zu blocken.

Jede Attacke von Yagluth wird euren Charakter in Flammen baden, also packt genügend Feuerschutz-Wein ein und versucht, den Boss in der Nähe von Wasser zu bekämpfen. Nehmt vor dem Feueratem hinter dem Altar Deckung, denn die Steinfinger um die Bossarena herum sind zerstörbar und werden den Kampf vermutlich nicht überleben. Solange sie jedoch stehen, könnt ihr die Finger sehr gut nutzen, um die Meteoritenschauer zu entschärfen, indem ihr sie als vorübergehende Deckung benutzt. Lauft am besten immer sofort los, wenn der Boss zu einem Angriff ausholt. Stillstand oder die Weigerung Deckung zu nutzen, ist hier gleichbedeutend mit dem Bildschirmtod. Da sich Yagluths Angriffe nicht blocken lassen, wird die Nahkampf-Variante obendrein sehr schwer. Eine bessere Möglichkeit ist es, einen gigantischen Haufen Eispfeile, samt eines Ersatzbogens einzupacken und sich auf einen langen Kampf einzustellen.

Einen Lichtblick gibt es jedoch, denn Yagluth ist extrem langsam. Wenn ihr euch zwischendurch heilen oder einfach einmal verschnaufen möchtet, nehmt ihr einfach die Beine unter den Arm und lauft, was eure Wikingerstelzen hergeben. Da Yagluth keine Lebensenergie regeneriert, könnt ihr euch so viel Zeit lassen wie ihr möchtet. Kämpft aufmerksam, kontrolliert und werdet nicht gierig, dann fällt auch der mächtige Yagluth eurem Hammer zum Opfer.

> **TIPP!**
>
> Zum Zeitpunkt dieses Artikels, kommt die KI von Yagluth nur sehr schlecht mit ihrem eigenen Altar zurecht – wer arge Probleme mit dem Boss hat, zieht ihn also einfach auf den Bossaltar.

Yagluth für clevere Wikinger

Der Anführer der Kobold-Horde hat zwei enorme Schwachpunkte: Er ist riesig groß und er hat keine Beine. Das nutzen wir aus, indem wir uns einen Ort, nicht weit vom Beschwörungsaltar suchen und diesen vorbereiten. Für die clevere Taktik benötigt ihr, neben allen oben genannten Gegenständen, eine Eisenspitzhacke und eine Harpune. Letztere erhaltet ihr, indem ihr die Seepocken von dem Rücken der gigantischen Kraken im Ozean abbaut und daraus Chitin erhaltet. Wenn ihr an eurem Bestimmungsort angelangt seid, tut ihr Folgendes:

• **Grabt ein riesiges Loch**, in das Yagluth hineinpasst. Dazu grabt ihr mit eurer Spitzhacke, bis ihr nicht mehr tiefer vordringen könnt und erweitert das Loch in seiner Breite um drei Wikingerlängen. Wohlgemerkt nur in seiner Breite! Euer Loch sollte wie ein riesiger Briefkastenschlitz aussehen. Der Grund dafür ist, dass Yagluth hineinfallen und sich nicht mehr bewegen darf. In einem zu großen Loch dreht sich der Boss vielleicht um.

• **Zieht Yagluth mit der Harpune in das Loch!** Noch während seiner „Aufwach-Animation" schießt ihr Yagluth mit einer Harpune an und rennt, was euer Wikingerbeine hergeben. Springt über euer Loch und zieht weiter. Wenn alles gut geht, löst sich die Harpune und Yagluth stürzt in die Falle.

Nun habt ihr einen beinlosen Boss, der nicht mehr aus eurer Fallgrube flüchten kann– was jetzt? Mutige Krieger zücken Frostner und nähern sich Yagluth von hinten, bis sie den Boss treffen können. Schlagt nun so lange auf ihn ein, bis er es schafft, ein paar Meteore zu beschwören oder seinen mächtigen Schlag anzubringen. Nehmt kurz Deckung und wiederholt dann das Spiel, bis er fällt. Vorsichtigere Wikinger positionieren sich weit entfernt von dem Boss und lassen Frostpfeile regnen. In der Regel wird euch Yagluth einfach nur indigniert anstarren, doch ab und zu müsst ihr auch bei dieser Variante vereinzelten Meteoriten ausweichen. So oder so könnt ihr bei Gefahr einfach hinter den nächsten Felsen spazieren und in aller Seelenruhe euren Heil-Met trinken, denn der Boss wird so schnell nirgendwo hinkriechen. Gratulation, ihr habt gerade die derzeitige Early-Access-Version von Valheim durchgespielt! Nun könnt ihr euch ganz der Konstruktion beeindruckender Bauwerke widmen. Wir verneigen und vor euch, Champion. Was uns angeht, seid ihr es würdig, von Valheim nach Valhalla umzuziehen! ❑



Einmal in eure Fallgrube gezerrt, zerstört ihr die KI von Yagluth und habt im Anschluss leichtes Spiel mit ihm. Weicht aber trotzdem den ab und herabregnenden Meteoren aus.

Mein erstes Mal



Planescape: Torment

Wirklich das beste Rollenspiel aller Zeiten?

Eigentlich sollte Ultima 9: Ascension als letzter großer Meilenstein der 1990er-Jahre in die Geschichte der Computerspiele eingehen. Doch dann patzte der Altmeister – und statt seiner rauschte am 12. Dezember 1999 Planescape: Torment über die Ziellinie. Das Werk der Black Isle Studios wird heute sogar als eines der besten Computer-Rollenspiele überhaupt bezeichnet. Unser Autor Benedikt hat es zu seiner Schande bisher nie gespielt – bis jetzt.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Asche auf mein Haupt: Bereits vor ein paar Monaten musste ich verschämt beichten, niemals das erste Wasteland gespielt zu haben. Diesmal ist mit Planescape: Torment aus dem Jahr 1999 ein weiterer Rollenspielklassiker an der Reihe, den ich seinerzeit verpasst habe – und die Gründe sind sogar recht ähnlich.

Zum einen waren die Wertungen der deutschen Spielefachpresse zwar positiv, aber weniger euphorisch als die der US-Kollegen. Zum anderen wusste ich nicht so recht, was ich mit dem Szenario anfangen sollte: Ein Spielcharakter, der nicht sterben kann und sich genau deshalb den Tod wünscht – warum sollte ich mich mit so etwas identifizieren wollen?

Nach knapp 22 Jahren gehört die Lücke endlich geschlossen, allein schon deshalb, weil Planescape: Torment immer häufiger als DAS Computer-Rollenspiel überhaupt bezeichnet wird. Allen voran sei das Spiel aus der Feder der Black Isle Studios seiner Zeit weit voraus gewesen, speziell was das Storytelling und die Interaktion der Partymitglieder untereinander anbelangt.

Ich bleibe jedenfalls meiner „Mein erstes Mal“-Philosophie treu und spiele die Ur-Version von 1999, die ich mir vor Jahren via GOG.com zugelegt habe. Zwar würde mir der größere Bildausschnitt der 2017 erschienenen Enhanced Edition, die Auflösungen bis 4K unterstützt, mehr Übersicht gewähren. Jedoch möchte ich mein Retro-Erlebnis nicht durch eine nachträglich verbesserte Technik verwässern. Los geht's!

Bar jeder Erinnerung

Das Spiel fackelt nicht lange: Ich wache in einer Leichenhalle auf und habe keine Ahnung, wer ich bin. Passend dazu werde ich als „der Namenlose“ bezeichnet und von einem schwebenden, vorlauten Totenkopf namens Morte genervt, der aus allen Poren „Ich bin ein lustig-sarkastischer Sidekick!“ schreit.

Zumindest erweist er sich als nützlich und liest mir die Rückentätowierungen meines Körpers vor. Die habe ich mir wohl selbst zugefügt, um mich bei einem Gedächtnisverlust an wichtige Informationen zu erinnern. Instinktiv möchte ich die Idee als geklaut bezeichnen; sie erinnert mich an den Protagonisten aus Christopher Nolans Kinomeisterwerk Memento. Allerdings erschien der Film ein Jahr nach Planescape: Torment, also könnte man auch Nolan des Plagiats bezichtigen. Aber gut, ist vielleicht auch alles nur ein Zufall.

Zurück zum Spiel. Um genau zu sein, verraten mir die Tätowierungen zwei konkrete Aufgaben: Ich soll einen Mann namens Pharod ausfindig machen und mein Journal auftreiben. Beim Durchstöbern der Leichenhalle begegne ich alle Nase lang Zombies, die sich nicht um mich scheren – bis ich sie angreife. Bei den ersten drei Untoten, die sich mit mir im gleichen Raum aufhalten, komme ich praktisch nicht ums Kämpfen herum, weil mir das Spiel mit dem Töten der Burschen sowie dem Ergattern eines Schlüssels die grundlegenden Steuerungsmechanismen erklären möchte. Doch darüber hinaus wird mir schnell bewusst: Planescape: Torment lässt mir die meiste Zeit die Wahl, wie ich meine Probleme bewältige. Sehr schön, gefällt mir!

Tu, was du willst

Morte rät mir beispielsweise, dass ich nicht zwingend die anderen Zombies der Halle aus dem Weg räumen müsse. Also lasse ich alle Waffen stecken und marschiere blind von einem Raum in den nächsten. Ich stoße zunächst auf den gesprächigen NPC Dhall und anschließend auf Ei-Vene, die mir einen kleinen Auftrag erteilt: Ich soll Faden und Balsamierungsöl besorgen.

Das Öl finde ich nicht weit von meiner Auftraggeberin entfernt, während ich für den Faden per Treppe ins nächste Stockwerk steigen sowie einen Schrank durchsuchen muss. Die Belohnung folgt sogleich und hört sich alles andere als angenehm an: Nachdem sich Ei-Vene um die vor ihr liegende Leiche gekümmert hat, dreht sie sich zu mir und öffnet mit ihren Krallen eine meiner Narben. Sie näht sie mit einem frischen Faden zu (Narkose? Gibt's nicht!), reibt mich mit dem Öl ein – und zack, schon habe ich einen Trefferpunkt mehr!

Der gesamte Vorgang wird im Übrigen nicht grafisch gezeigt, sondern in Form von sehr ausführlichen Texten beschrieben. Normalerweise bin ich kein großer Fan dieser Art der Erzähltechnik, weil ich Spiele – und auch Filme – als ein eher visuelles Medium betrachte. Doch die Qualität der Texte ist hier wahrlich beeindruckend, egal, ob im englischen Original oder in der deutschen Übersetzung.

Was mir hingegen nicht gefällt: Ich muss mir selbst merken, welche Themen ich schon angesprochen habe. Bereits genutzte Möglichkeiten werden nur einmalig direkt nach der Auswahl ausgeblendet und erscheinen anschließend wieder, ohne irgendwie gekennzeichnet zu sein. Das ist anstrengend, denn bei den meisten Gesprächspartnern gibt es Dutzende von Frage- und Antwortmöglichkeiten.

Konfliktpotenzial

Das Abenteuer geht weiter. Meine ersten Begegnungen mit den sogenannten Staubmenschen verlaufen nicht ganz so friedlich: Sobald mich einer von ihnen sieht, rennt er zu mir und fragt, ob ich mich verlaufen habe. Den ersten Staubmenschen kann ich noch davon überzeugen, dass ich auf der Suche nach Dhall sei. Beim zweiten hingegen lasse ich mich dazu verführen, ihm einfach das Genick zu brechen. Der Versuch geht jedoch schief, weil mein Charakter zu langsam ist und mir plötzlich alle Bewohner der Leichenhalle feindlich gesinnt sind.

Zum Glück habe ich den Namenlosen vor Spielbeginn vor allem auf Stärke und Konstitution getrimmt – ich mag in Rollenspielen einfach handfeste Kämpfernaturen! Deshalb kann ich mich gegen all die Zombies und Staubmenschen gekonnt wehren und sogar einen NPC namens Soego töten, der den Schlüssel zum Ausgang der Halle bei sich trägt. Doch bei den großen Skelettkriegern ist erst einmal Schluss: Sie erledigen mich innerhalb von Sekunden, und ich wache erneut am Startpunkt der Leichenhalle auf …

Es ist also tatsächlich wahr: Man kann in Planescape: Torment nicht „sterben" – für ein Rollenspiel aus dem letzten Jahrtausend eher ungewöhnlich. Und es dauert auch nicht lange, bis mir der Geist meiner ehemaligen Geliebten Deionarra genau das erklärt, was ich von Anfang an befürchtet habe: dass meine primäre Aufgabe das Durchbrechen dieses „Teufelskreises" sei, der mich ständig wiederbelebt.

Deionarra verpasst mir paradoxerweise eine sehr nützliche Fähigkeit, mit der ich einen Freund aus dem Reich der Toten zurückholen darf. Gleichzeitig stellt sie klar, dass dies nur bei meinen Kampfgefährten möglich sei, also beispielsweise bei Morte. Das klingt für mich ehrlich gesagt nach einem erzählerischen Drahtseilakt, mit dem die Entwickler mir einerseits das Reanimieren meiner Mitstreiter ermöglichen und andererseits das Zurückholen eines verblichenen NPCs verwehren wollen.

Nebenbei erwähnt sind mir die Bewohner der Leichenhalle wieder freundlich gesinnt, nachdem sie mich einmal getötet haben. Nur wo zum Geier ist jetzt eigentlich der Ausgang, dessen Schlüssel ich bereits in der Tasche habe? Die Suche treibt mich halb in den Wahnsinn! Warum? Der Ausgang liegt in einer denkbar ungünstigen Ecke und sieht aufgrund der starren Kameraperspektive völlig schwarz aus … Erst spät komme ich auf die Idee, mir einfach mal die automatisch aufgezeichnete Karte anzuschauen: Dort werden wichtige Orte und Ausgänge per Icons markiert. Hmpf. Okay, mein Fehler.


Der Marktplatz im Stock ist ein wunderbares Beispiel für die Leistungsfähigkeit der Infinity-Engine, die mühelos ein Dutzend verschiedener Charaktere darstellt. Ein Großteil der Spielwelt von Planescape: Torment wirkt erfreulich lebendig.

Trotzdem plagen mich immer wieder solche Übersichtsprobleme. Nach dem Verlassen der Halle lande ich im sogenannten Stock, der in verschiedene Bereiche eingeteilt ist und aus mehreren Gebäuden besteht. Immer wieder verpasse ich irgendwelche Ein- oder Durchgänge, weil sie nur ein paar Pixel breit sind und erneut die Perspektive für Missverständnisse sorgt. Überhaupt ist mir der Grafikstil von Planescape: Torment eine Spur zu abstrakt, weshalb ich nicht immer auf Anhieb erkennen kann: Ist das jetzt ein Hindernis oder ein dunkler, betretbarer Weg?

Böse ist gut

Andererseits schafft die dreckige Kulisse eine satte Atmosphäre, die zum bizarren Ton der Geschichte passt. Im Hintergrund plätschert zudem eine düstere, meist leicht verstörend klingende Musik, die mich an das Adventure Zork Nemesis von 1996 erinnert. Kein Wunder, war doch in beiden Fällen der US-Komponist Mark Morgan für den Soundtrack zuständig.

Der Stock bekräftigt ohne jeden Zweifel die positiven Eindrücke der Leichenhalle – die Geschichte wird weiterhin herausragend gut erzählt. Die ausführlich geschriebenen Texte haben Romancharakter, nahezu jede Figur ist ein Unikat und das ganze Szenario (das übrigens auf der 1994 veröffentlichten D&D-Kampagnenwelt Planescape basiert) wirkt wie eine Mischung aus Fiebertraum und Limbo.

Bei meiner eigenen Charakterentwicklung gefällt mir ungemein gut, dass es Dialoge gibt, bei denen ich zwei Optionen mit der gleichen Antwort erhalte. Sie unterscheiden sich nur in der Intention: Meine ich



Nach vielen Spielstunden und zahlreich gelösten Nebenquests findet ihr endlich Pharod, dessen Namen auf dem Rücken des Anti-Helden nicht ohne Grund tätowiert ist.

Bilder: Black Isle Studios / Medienagentur plasma

die Wahrheit oder spreche ich eine Lüge aus? Eine bessere Methode, einen Charakter auf spielerische Weise entweder zu einem ehrbaren oder chaotischen Burschen zu formen, kenne ich von keinem anderen Computerspiel.

Immer häufiger merke ich indes, dass man in Planescape: Torment mit „nett sein“ eher im Nachteil ist. Schließlich sind die Konsequenzen, wenn ich mich zu sehr im Ton vergreife und mir ein paar neue Feinde anlache, eher bescheiden. Was soll mir auch passieren: Dass ich sterbe? Lachhaft!

Dabei bin ich als dumpfer Kämpfer ohne großes Charisma oder Intelligenz relativ eingeschränkt, was diplomatische oder clevere Lösungsoptionen anbelangt. Dies merke ich insbesondere nach meinem Streifzug durch den Stock und kurz bevor ich das Begrabene Dorf betrete, worin sich der von mir gesuchte Pharod aufhält. Der Eingang wird von ein paar Schlägertypen bewacht, deren Anführer Bish man laut Guides mit den richtigen Worten zu einer friedlichen Lösung überreden kann. Jedoch stehen mir keine diplomatischen Winkelzüge zur Verfügung, weshalb sich meine Optionen auf zwei eher unangenehme Alternativen beschränken: Entweder rücke ich mein gesamtes Geld heraus oder ich verprügele Bish und seine Meute.

Ersteres sehe ich nicht ein und Letzteres ist für mich, Morte sowie einen älteren Kämpfer namens Dak’kon, den ich zwischendurch in einer Bar aufgegabelt habe, eine echte Herausforderung. Zum Glück wache ich nach meinem Ableben nicht mehr in der Leichenhalle, sondern im besagten Dorf auf – und erschrecke nebenbei die Näherin Marta, die eigentlich meinen Leichnam aufbereiten wollte …



Selbst bei wenigen Gegnern sehen die Kämpfe etwas unübersichtlich und chaotisch aus. Umso besser, dass man jederzeit pausieren darf.

An einer anderen Stelle soll ich im Auftrag von Pharod einige Katakomben betreten und eine bronzene Kugel besorgen, die ihm gehört. Leider sind die Gegner im Untergrund so zahlreich, dass ich erneut schnell mein Leben verliere und diesmal am Eingang der Katakomben aufwache. Morte und Dak‘kon wiederum mangelt es immer mehr an Lebensenergie, die sich in ihren Fällen nicht nach einer Wiederbelebung regeneriert.

Also will ich zwischendurch ins Dorf zurückkehren, um mich bei Marta auszuruhen. Doch Torwächter Barr lässt mich nicht gewähren, bevor ich den Job für Pharod erledigt habe. Ich möchte ihn also mit 50 Kupfermünzen bestechen, woraufhin er treudoof seine Hand durch das Gitter streckt. Sogleich nutze ich die Gelegenheit, um ihn zu packen und beinahe seinen Arm zu brechen. Das Resultat: Fortan öffnet der Gute nach Belieben für mich die Tür – auch wenn er dabei jedes Mal mürrisch grunzt.



Jedes Gebiet wird automatisch kartographiert und mit nützlichen Icons versehen, die euch alle interessanten Orte und Ausgänge offenbaren.

Kämpfe sind Nebensache

So schön die Story von Planescape: Torment auch geschrieben ist und so cool ich es finde, dass ich Konflikte in Abhängigkeit meines gegebenen Charakters auf nachvollziehbare Weise lösen darf, so stören mich leider ein paar spielerische Unzulänglichkeiten. Kurz und schmerzlos: Mir gefallen die Kämpfe nicht. Sie fühlen sich einfach ein wenig langweilig an, ob ich nun dumpf auf meine Gegner eindresche oder sie geschickt mit Zaubern bearbeite.

Auch das knappe Inventar nervt immens – vor allem, wenn ich ein Objekt mit Charakter A aufnehmen möchte und dessen Beutel bereits voll ist. Dann muss ich ihn erst einmal zu einer anderen Position bewegen, bevor sich Charakter B überhaupt vor das Objekt stellen kann. Im Kampf kann das ebenfalls chaotisch werden, wenn sich meine eigenen Partymitglieder gegenseitig im Weg stehen. Dieser Komfortmangel wurde immerhin in der Enhanced Edition behoben, weil dort die eigenen Charaktere automatisch zur Seite gehen.

Somit kann ich durchaus verstehen, warum Planescape: Torment damals und insbesondere hierzulande die eine oder andere Kritik einstecken musste: Es erschien zu einer Zeit, in der die spielerischen Aspekte über allem standen und eine gut geschriebene Story eher zweitrangig war.

Fazit: Nicht mein Held, aber zu Recht ein Kultspiel

Spätestens beim Betreten der Oberstadt – womit ich nach gut 20 Stunden Spielzeit ungefähr die Halbzeitmarke erreicht habe – bin ich mir recht sicher mit meinem eigenen Urteil: Damals wurde Planescape: Torment etwas unter- und heute etwas überbewertet. Ja, die komplexe Geschichte ist, man kann es nicht anders sagen, ein echtes Brett und selbst heute noch nahezu einmalig. Ich habe aus beruflichen Gründen den geistigen Nachfolger Torment: Tides of Numenera (2017) spielen müssen, der definitiv kein schlechtes Spiel ist. Doch dessen Texte reichen einfach nicht an die Qualität des 18 Jahre älteren (!) Vorbilds heran. Aber genauso wenig kann ich die spielerischen Probleme von Planescape: Torment schönreden, die größtenteils auch in der Enhanced Edition existieren. Gerade was Spieldesign und Kampfsystem anbelangt, ist beispielsweise Divinity: Original Sin 2 von den belgischen Larian Studios um Welten überlegen.

Nicht zuletzt fällt mir eine wirklich objektive Beurteilung schwer. Wie schon einige Male angedeutet: Mir persönlich widerstrebt der Gedanke, den Tod meines zentralen Spielcharakters anzustreben oder einen „Bösewicht“ zu spielen, was in Planescape: Torment klar belohnt wird. Damit fehlt mir die Identifikation mit dem Namenlosen – und das wiederum ist bei einem Spiel mit einer derart gewichtigen Story eben durchaus ein Problem.

Allerdings weiß ich nur allzu gut, dass viele Spieler gerade einen zynisch-kaputten Charakter wie den Namenlosen abfeiern. Und deshalb wundert es mich nicht, dass Planescape: Torment so einen ungewöhnlichen Kultstatus erlangt hat. Ob ich das Spiel noch beenden werde? Ja, ich denke schon. Einfach nur, um die tollen Dialoge und das fantastische Szenario zu genießen. ❑